CE MÉMOIRE DEVRAIT ME PERMETTRE D'ALLONGER MON ÉSPERENCE DE VIE, D'AVOIR MON DÎPLOME ET DE REPRENDRE L'ÉQUITATION TOUT EN DEVENANT UNE DESIGNER EFFICACE ET ORGANISÉE

""LE TEMPS DU DESIGNER""

Introduction 6

Citations et références 8

PREMIÈRE PARTIE

Répartition moyenne entre temps de travail - et temps libre 18

La répartition temps de travail - temps libre chez le designer..... 23

DEUXIÈME PARTIE

Décorticage d’un emploi du temps de designer 28

Influences du temps sur les objets 49

Le temps du designer contemporain et ses bâtons dans les roues 53

Analyse de ces petites pertes de temps quotidiennes 58

Exploitation du temps libre au service du travail Et «vice versa»..... 66

TROISIÈME PARTIE

Interviews complètes et questions plus générales sur le temps.....70

Bibliographie 96

Remerciements 98

INTRODUCTION

Le travail du designer est en majeure partie caractérisé par sa grande variabilité et son absence de limites temporelles dans le travail.
Souvent désigné comme une profession choisie par passion, à laquelle on consacre obligatoirement une grande partie de sa vie, elle nécessite en effet de se nourrir de beaucoup d'observations et d'analyses de la vie quotidienne. Mais ce manque d'horaires, est-ce forcément inéluctable ? Comme pour de nombreux travaux de recherches, il est difficile pour un designer de se couper totalement de son travail. Les idées ne se commandent pas et le travail peut parfois changer complètement d'un projet à l'autre, nécessitant alors une adaptation importante de son activité et de ses horaires qui s'allongent et s'étalent. Cependant, pour obtenir un travail constructif ou simplement pour pouvoir vivre dans le réel, le designer doit souvent se plier à des délais tout en parvenant à préserver un temps libre supposé indispensable.
Il existe encore des différences majeures dans la profession même du designer: travaillant à son compte en seul capitaine de sa barque, designer au sein d'une agence de design, designer intégré dans une grosse entreprise, autant de possiblités qui offrent des avantages comme des inconvénients. Outre des caractéristiques d'organisation matérielle et de choix de projets, c'est un emploi du temps que l'on choisit et avec lequel on doit alors cohabiter jour après jour.

J'ai commencé à m'interresser à ce problème de gestion du temps il y a quelques année. Pendant un bon moment, il m'a semblé constaté qu'il y avait deux types de personnes : Les gens organisés et ponctuels (ceux à qui on pouvait accorder toute confiance dans la gestion d'une tâche et d'un horaire à respecter) et ceux qui, comme moi, sont toujours en retard partout et semblent bénéficier de moins de temps que les autres. étant petite déjà, il m'était difficil de tenir les horaires auxquels on m'imposait de rentrer de mes sorties après l'école, et ceux, pour une raison des plus bête : j'oubliais de regarder ma montre. Prise dans mon activité, j'en oubliais les limites et quand, avec horreur, venait le moment où j'en prenait conscience, il était déjà trop tard, j'étais en retard. Bien sûr ce retard permanent me suivie longtemps en grandissant. En me battant contre cette prédisposition naturelle j'arrivais pourtant à me plier à certains horaires et je suivis une scolarité à peu près normal il me semble. J'ai réussi à m'améliorer au fur et à mesure des années faisant même oublier à certains cette tarre évidente. Pourtant au fur et à mesure des années il m'a semblé que le manque de temps ne dépandais pas toujours d'une mauvaise organisation. Pire que cela, je me rendais bien compte que c'était en réalité non plus le retard qui se trouvait mon plus gros problème, c'était maintenant le manque de temps! Et ce problème temporel semble cette fois ci toucher l'ensemble de la population autour de moi, oragnisé ou non.

La profession de designer me semble avoir une facheuse tendance à emplifier le phénomène de manque de temps en particulier de «temps pour soi». Encore à l'école, je me rend bien compte de cela, je travail le soir, le week end et durant les vacances scolaires. Un tel rythme de vie est il possible ? Est il ce que je souhaite, moi qui est déjà tendance à ne pas compter mes heures ? En plein plongée dans ces questions voilà que je reçois un signe, comme une petite tappe sur l'épaule. Un burn out dans mon secteur familiale très proche me réveil un peu. Si je veux faire le travail qui me plait plus tard, à savoir, celui de designer, il me faut absolument continuer dans mes progrès, travailler avec le temps dont je dispose et m'en servir comme d'un allié.
Comment les designers vivent-ils avec leurs 24heures quotidiennes ? Quels sont les avantages, les inconvénients et les méthodes de travail ressortant du quotiden des designers ? En quoi le temps peut-il être un outil ou un enemi?

Ce mémoire questionne la relation que le designer entretient avec le temps. Tantôt contrainte, tantôt ami, défi, outil, aide ou ennemi, le temps peut prendre différents aspects mais tient toujours un rôle majeur dans la création.
Sur la base d'interviews et de discussions avec des designers issus de différents secteurs du design, Je vais tenter d'aller voir comment le temps est il gérer en dehors des cadres scolaires. Le but de ce mémoire est ainsi de prendre conscience de nos contraintes et bénéfices quotidiens liés au temps, afin de mieux le gérer et d'en tirer avantage.

Matali Crasset ne porte pas de montre.
Elle déteste ça. Pourtant, elle vit exactement avec son temps.

«Les scénarios de vie de matali crasset», refletactuel, 2012

Activités d'un Européen «moyen» au cours de ses 70 ans de vie

être debout .....30 ans
dormir..... 23 ans
être assis .....17 ans
marcher .....16 ans
aller à l'école (obligatoire).....4 ans
travailler .....8 à 9 ans
manger .....6 à 7 ans
rêver .....4 ans
se déplacer en ville .....3 ans
parler et écouter parler .....2 ans
télévision .....2128 jours soit plus de 6 ans
rire .....623 jours
faire la cuisine .....560 jours
être enrhumé. .....500 jours
draguer et se faire draguer .....504 jours
faire les courses .....440 jours
être malade .....420 jours
faire la fête .....375 jours
remplir des formulaires administratifs .....305 jours
lire .....250 jours
téléphoner .....180 jours
s'habiller .....177 jours/hommes
.....531 jours/femmes
10 minutes à attendre son bus quotidien..170 jours
faire la queue .....140 jours
se raser .....140 jours/hommes
se laver le corps .....117 jours/hommes
.....2 ans/femmes
faire l'amour .....110 jours
se peigner .....108 jours
uriner .....106 jours
se laver les dents .....92 jours
s'épiler .....72 jours/femmes
déféquer .....53 jours
pleurer .....50 jours
dire bonjour .....de 8 jours (les bergers)
.....à 30 ans (prêtres, médecins)
remplir sa feuille d'impôts .....3 à 6 jours
regarder sa montre .....3 jours

Le temps est une " chose " introuvable dont l'existence ne fait aucun doute. Une " chose " dont tout le monde parle mais que personne n'a jamais vue. Nous voyons, entendons, touchons, goûtons dans le temps, mais non le temps lui-même. Contre toute attente, Chronos est un planqué, un caméléon qu'il faut débusquer sous nos habitudes de langage et de perception. Pour le déjouer, il va falloir l'effeuiller peu à peu, le déshabiller, le distinguer de ses effets les plus sensibles : la durée, la mémoire, le mouvement, le devenir, la vitesse, la répétition... Parce que les horloges ne mesurent pas forcément du temps. Parce que le temps est toujours là alors qu'on dit qu'il s'écoule. Et qu'il existe indépendamment de ce qui survient, se transforme, vieillit et meurt. Aujourd'hui, le regard le plus audacieux et le plus déconcertant sur le temps, c'est la physique qui le porte. De Galilée à Einstein, puis de l'antimatière aux supercordes, elle n'a cessé d'approfondir la question jusqu'à ouvrir des perspectives qui donnent le vertige : le temps a-t-il précédé l'Univers ? Comment s'est-il mis en route ? Pourrait-il inverser son cours ? l'interrompre puis le reprendre ? Existerait-il plusieurs temps en même temps ? Au bout du compte, le temps pourrait ne plus du tout se ressembler.

Les tactiques de Chronos / Étienne Klein

«Les frères Bouroullec prennent le temps de faire des pauses “relatives” [...]»

Ronan et Erwan Bouroullec. Momentané, 2013

« je dessine une chaise en moins de cinq minutes, mais ça fait quarante ans que je pense aux chaises...»

Philippe Starck, refletactuel, 2012

Jean de LA FONTAINE (1621-1695)
Le Lièvre et la Tortue

Rien ne sert de courir ; il faut partir à point.
Le Lièvre et la Tortue en sont un témoignage.
Gageons, dit celle-ci, que vous n'atteindrez point
Sitôt que moi ce but. - Sitôt ? Etes-vous sage ?
Repartit l'animal léger.
Ma commère, il vous faut purger
Avec quatre grains d'ellébore.
- Sage ou non, je parie encore.
Ainsi fut fait : et de tous deux
On mit près du but les enjeux :
Savoir quoi, ce n'est pas l'affaire,
Ni de quel juge l'on convint.
Notre Lièvre n'avait que quatre pas à faire ;
J'entends de ceux qu'il fait lorsque prêt d'être atteint
Il s'éloigne des chiens, les renvoie aux Calendes,
Et leur fait arpenter les landes.
Ayant, dis-je, du temps de reste pour brouter,
Pour dormir, et pour écouter
D'où vient le vent, il laisse la Tortue
Aller son train de Sénateur.
Elle part, elle s'évertue ;
Elle se hâte avec lenteur.
Lui cependant méprise une telle victoire,
Tient la gageure à peu de gloire,
Croit qu'il y va de son honneur
De partir tard. Il broute, il se repose,
Il s'amuse à toute autre chose
Qu'à la gageure. A la fin quand il vit
Que l'autre touchait presque au bout de la carrière,
Il partit comme un trait ; mais les élans qu'il fit
Furent vains : la Tortue arriva la première.
Eh bien ! lui cria-t-elle, avais-je pas raison ?
De quoi vous sert votre vitesse ?
Moi, l'emporter ! et que serait-ce
Si vous portiez une maison ?

«Il me semble qu'une partie de l'apprentissage des designers se fait dans la découverte et la maîtrise de leur gestion du temps.»

Gilles Beley

PREMIÈRE PARTIE

LE TEMPS D'UNE VIE

RÉPARTITION MOYENNE ENTRE TEMPS DE TRAVAIL – ET TEMPS LIBRE

Pour commencer ma recherche sur le rythme de travail des designers, je me suis interressée au temps de travail général, accordé en moyenne pour l'ensemble des secteurs. L'INSEE donne des chiffres de répartition du temps en fonction des statuts sociaux. Il ne sagit pas ici de la spécificité de l'emploi de designer mais d'une moyenne française, tous secteurs confondus. Cela donne déjà un bon apercu du rythme de travail moyen dans notre quotidien. J'ai gardé ici 5 catégories qui me semblent importantes pour la suite : étudiants, salariés, indépendants, chômeurs à la recherche d'un emploi et retraités.

Répartition en pourcentage du temps libre, domestique (obligations personnelles), et temps de travail, en France en 1999.

Source des chiffres : Insee, enquête Emploi du temps 2010.

En analysant les graphiques obtenus, on constate dans un premier temps qu'il existe en moyenne, de légères variations entre un travailleur salarié et un travailleur indépendant. Une personne travaillant à son propre compte a, en moyenne, un temps consacré à son emploi, légèrement supérieur à un travailleur salarié d'une entreprise.
Mais qu'en est-il pour le domaine spécifique du designer ?

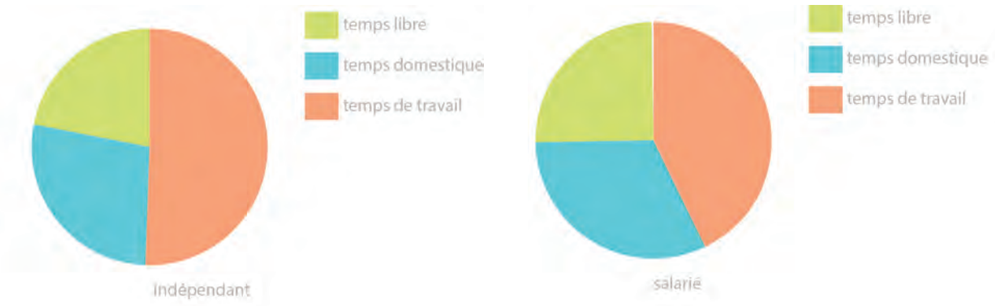
Il n'existe pas encore d'étude menée sur cette répartition pour cette profession. La profession de designer n'est même pas totalement reconnue dans tous les pays et il faudra attendre encore un peu pour voir ces données apparaître sur un important panel de designers.
Donc, comme personne ne veut s'y coller, c'est exactement ce que j'ai décidé de faire MOI-MÊME.
Je me suis attachée à reprendre ces chiffres en restant le plus proche possible des définitions de l'INSEE, auprès des designers que j'ai eu la chance de rencontrer et/ou d'interviewer.

Attention, l'étude qui suit est donc une étude «faite maison» comportant une marge d'erreur que je suppose assez importante puisque je me base sur des inteviews personnelles et non sur des faits vérifiés sur plusieurs années, comme c'est le cas pour l'Insee.

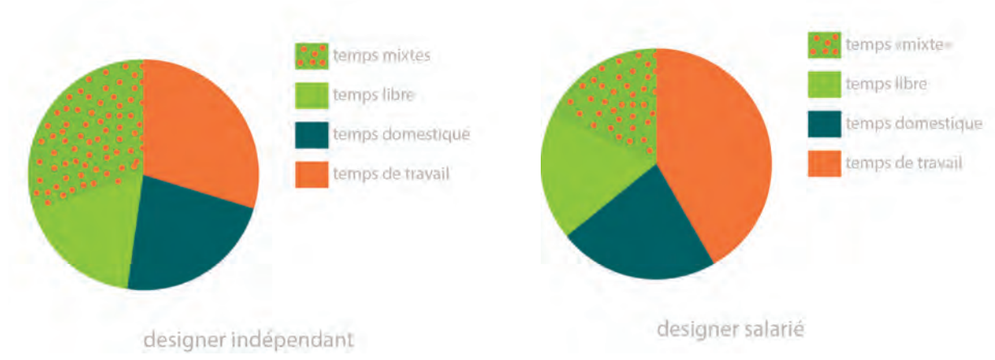
* INSEE: 'Institut national de la statistique et des études économiques

TEMPS DE TRAVAIL – TEMPS LIBRE CHEZ LE DESIGNER.

Graphique obtenu avec les chiffres de l'insee



Graphique obtenu avec mon enquête personelle



Très vite, j'ai été très surprise de constater que mes résultats d'enquête sur les designers ne sont pas si éloignés des chiffres obtenus par l'INSEE. Au regard des graphiques, on remarque immédiatement que dans ma propre enquête, le temps de travail est toujours inférieur aux chiffres de l'Insee. Mais alors là, SURPRISE! Les designers travailleraient-ils moins que les autres professions ?! Cela est surtout vrai pour les designers indépendants qui semblent consacrer bien moins d'heures réelles au travail.

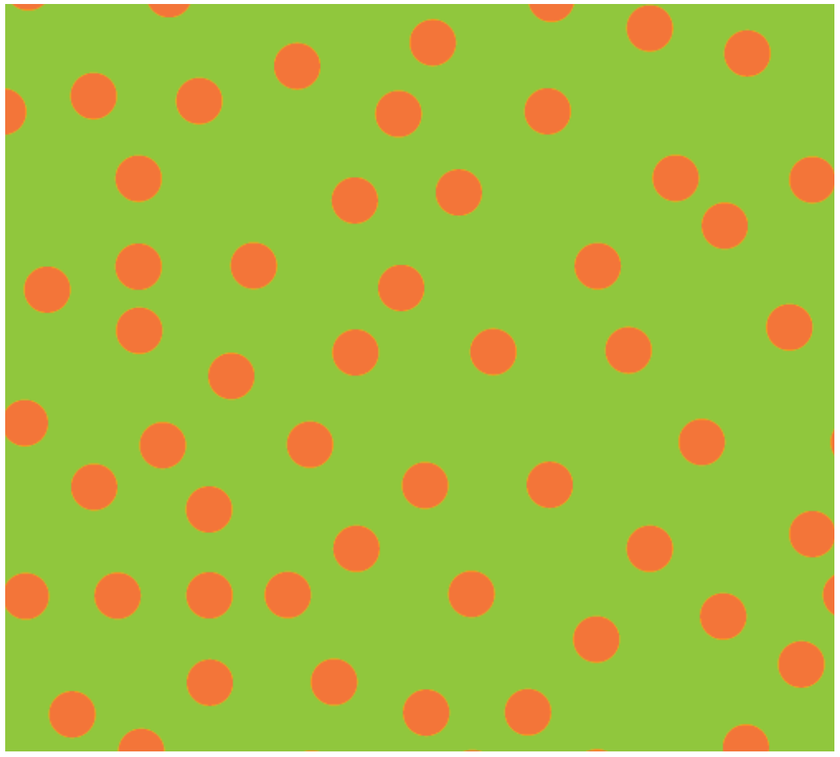
Un designer indépendant travaillant à son compte à Paris me commentait ces chiffres:
« Dans ma journée, quand je sens que je n'arrive plus à travailler, je m'arrête. Je n'ai pas à faire semblant de faire quelque chose, à tourner en rond autour de la photocopieuse parce que ce n'est pas encore l'heure de partir. Je m'arrête, je passe à un temps de repos intellectuel. On devrait d'ailleurs tous avoir le droit de faire ça, même en tant que salarié. C'est une énorme bêtise pour un créatif que de se forcer continuellement à travailler. On s'épuise inutilement. Il faut toujours chercher à réduire au maximum ses horaires de bureau. Les heures de travail sont beaucoup plus efficaces de cette façon. »

«Il faut toujours chercher à réduire au maximum ses horaires de bureau. Les heures de travail sont beaucoup plus efficaces de cette façon.»

Durant mes années d'études, j'ai aussi entendu plusieurs fois des designers m'expliquant qu'à leurs débuts, ils consacraient beaucoup plus de temps à leur travail. Avec l'expérience ils se sont donné des règles: «pas de travail le weekend» ou «travailler uniquement dans le lieu consacré à cela (atelier, école, agence)». «On ne ramène rien chez soi». Inimaginable dans un premier temps, je prenais cela un peu pour des paroles lancées en l'air ... Et étonnament, avec un peu de recul, les personnes qui me disent cela sont généralement les personnes que je considère avoir un travail des plus construits et clairement menés. Il semblerait que le conseil soit bon.

Mais ce temps réduit en apparence ne cache-t-il pas une autre vérité ? Qu'est-ce que ce temps mixte qui apparaît sur mon graphique ? Comment les designer exploitent-ils leur temps libre et leur temps de travail ?

TEMPS MIXTES



Rapidement, je constate que toutes les personnes interrogées, à l'exception d'un designer packaging et d'une étudiante, ont répondu à mes demandes de répartitions d'horaires sans suivre exactement la consigne. Pour eux, impossible de différencier totalement temps libre et temps de travail. Il existe, ce que j'appellerais un «temps mixte», sorte de temps libre orienté et influencé par le travail.

Ce temps mixte est, me semble-t-il, lié au travail par passion. Il s'agit de choisir des activités de loisirs avec la préméditation de s'en servir pour le travail. Ce temps mixte est encore plus important chez les personnes qui ne partagent pas leur vie avec une personne extérieure au design. Mais nous reviendrons sur le sujet un peu plus tard.

DEUXIÈME PARTIE

LE TEMPS D'UNE JOURNÉE

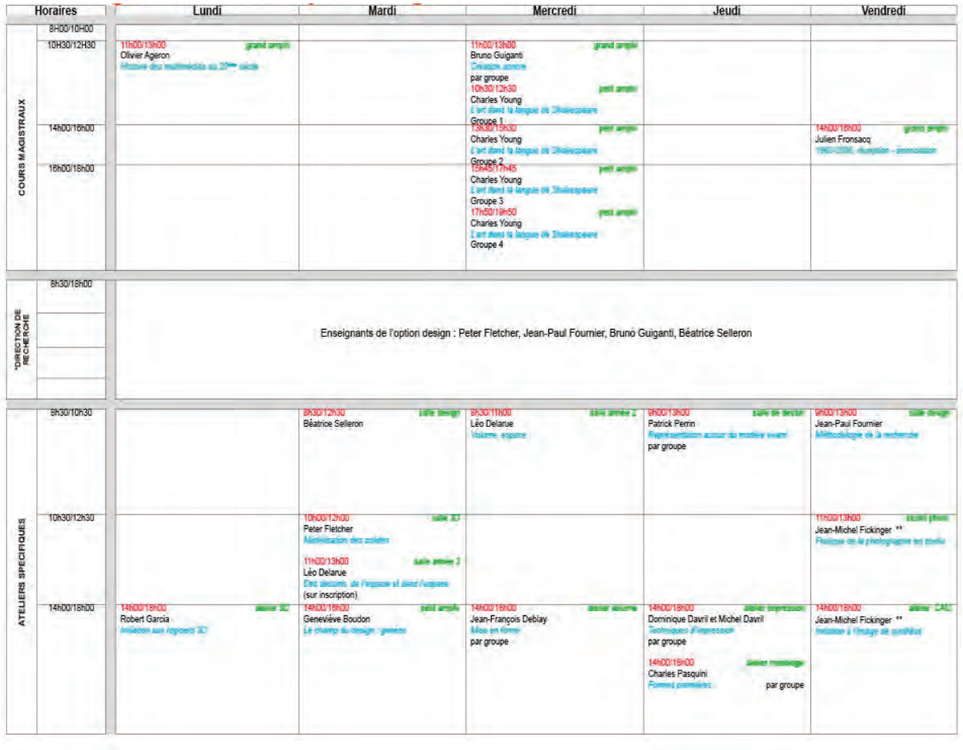
DÉCORTICAGE D'UN EMPLOI DU TEMPS DE DESIGNER

"UNE JOURNÉE DE TRAVAIL TYPE"

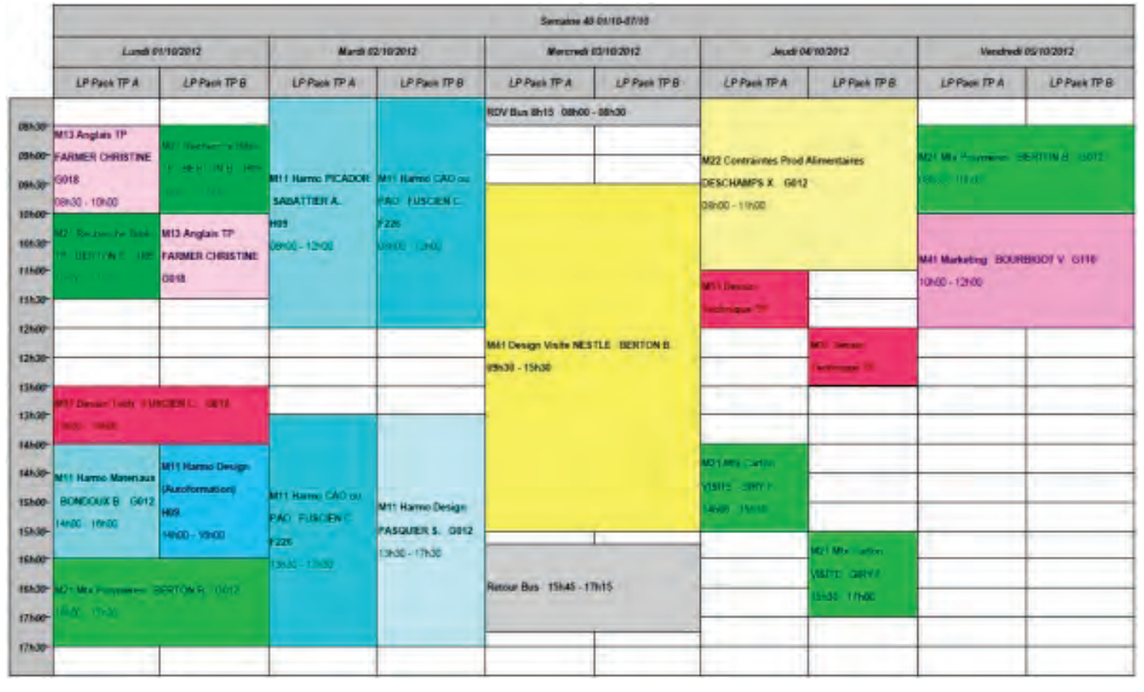
Me rappelant mes années de choix d'orientation, j'ai un souvenir de ces fiches métiers où l'on vous donnait pour chaque profession tout un tas d'informations générales, allant du niveau d'études minimal au salaire débutant en passant par ... un emploi du temps type! Et bien j'ai eu beau chercher dans différentes brochures et sur les logiciels consacrés à cette recherche de choix d'étude, concernant le designer industriel, impossible de mettre la main sur cet emploi du temps type!

Le travail du designer n'aurait-il aucun horaire ? Aucune planification dans le temps ?
Bien sûr que non. Mais en interrogeant des designers et personnes cotoyant la profession, j'ai rapidement fait un constat:
« Pour un designer qui travaille à son compte, tu prends d'abord un emploi du temps de secrétaire pour la gestion des mails, des rendez-vous et autres, tu ajoutes un emploi du temps de gérant d'entreprise pour la nécessité de gérer des équipes de travail, un emploi du temps de chercheur, de scientifique en génie des matériaux, de journaliste à l'occasion, de dessinateur (pour ne pas dire artiste), d'un comptable, d'un infomaticien, d'un d'ébéniste, de couturier, de plasticien ou autre suivant le projet en cours etc.».
«Et dans mon cas, tu ajoutes l'emploi du temps d'une maman, d'une femme et d'une épouse.» me rajoutait Constance Guisset, designer à son compte.
Effectivement, ça faisait sans doute un peu long dans le guide de l'Onisep*. L'emploi du temps d'un designer se retrouve donc au croisement de plusieurs métiers différents existants, auxquels on ajoute également, comme pour toute profession, une vie extérieure qui doit partager ses horaires avec le travail. Hum, et alors là en temps mixte, on fait faire des maquettes en carton avec ses enfants à l'heure du goûter ?...

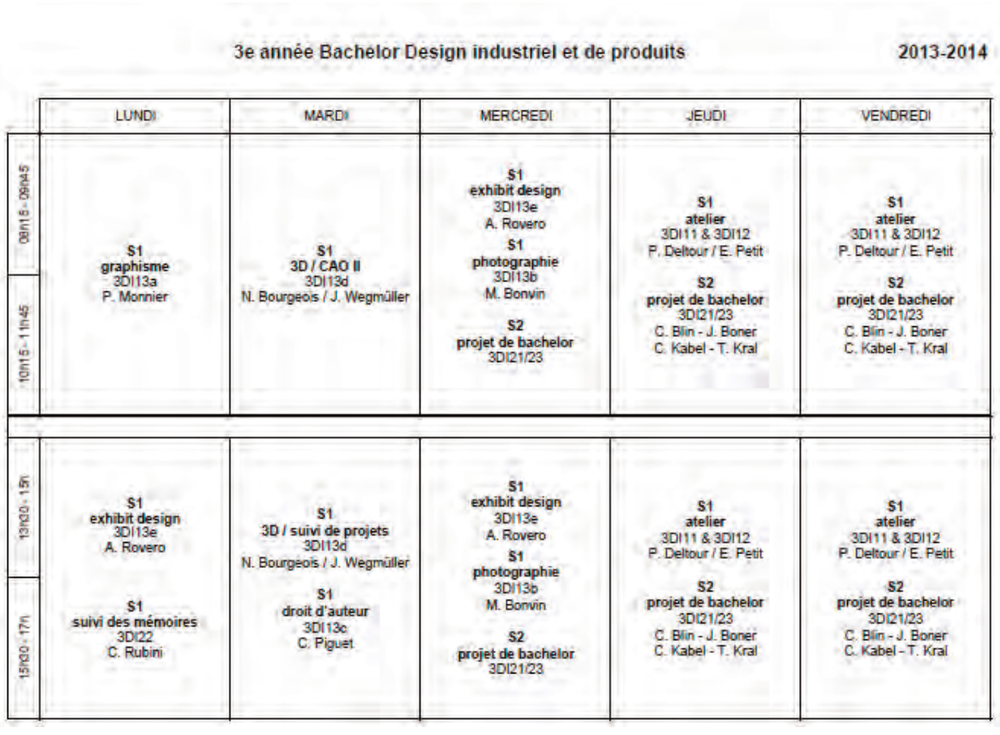
Si on se base simplement sur les emplois du temps des écoles ayant une section design industriel, on constate là aussi, que la limite de travail du designer renvoie souvent à différents secteurs et professions.



Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
COURS MAGISTRAUX 8h00/10h00					
COURS MAGISTRAUX 10h30/12h30	11h00/13h00 grand amphi Olivier Ageron Histoire des multimédias au 20ème siècle		11h00/13h00 grand amphi Bruno Guiganti Création sonore par groupe 10h30/12h30 petit amphi Charles Young L'art dans la langue de Shakespeare Groupe 1		
COURS MAGISTRAUX 14h00/16h00			13h00/15h30 petit amphi Charles Young L'art dans la langue de Shakespeare Groupe 2		14h00/16h00 grand amphi Julien Fronsacq 1960-2000, réception - provocation
COURS MAGISTRAUX 16h00/18h00			15h45/17h45 petit amphi Charles Young L'art dans la langue de Shakespeare Groupe 3 17h00/19h50 petit amphi Charles Young L'art dans la langue de Shakespeare Groupe 4		
DIRECTION DE RECHERCHE 8h30/18h00	Enseignants de l'option design : Peter Fletcher, Jean-Paul Fournier, Bruno Guiganti, Béatrice Selleron				
ATELIERS SPECIFIQUES 8h30/10h30		8h30/12h30 salle design Béatrice Selleron	8h30/11h00 salle année 2 Léo Delarue Visions, espace	9h00/13h00 salle de dessin Patrick Perrin Représentation autour du motive vivant par groupe	9h00/13h00 salle design Jean-Paul Fournier Méthodologie de la recherche
ATELIERS SPECIFIQUES 10h30/12h30		10h00/12h00 salle 3D Peter Fletcher Matérialisation des scénes 11h00/13h00 salle année 2 Léo Delarue Etre devant, de l'espace et dans l'espace (sur inscription)			11h00/13h00 salle photo Jean-Michel Fickinger ** Pratique de la photographie en studio
ATELIERS SPECIFIQUES 14h00/18h00	14h00/18h00 atelier 3D Robert Garcia Initiation aux logiciels 3D	14h00/18h00 petit amphi Geneviève Boudon Le champ du rouge : genese	14h00/18h00 atelier maquette Jean-François Deblay Mise en forme par groupe	14h00/18h00 atelier impression Dominique Davril et Michel Davril Techniques d'impression par groupe 14h00/18h00 atelier modelage Charles Pasquini Formes premières par groupe	14h00/18h00 atelier CAO Jean-Michel Fickinger ** Initiation à l'image de synthèse



Semaine 40 01/10-07/10										
	Lundi 01/10/2012		Mardi 02/10/2012		Mercredi 03/10/2012		Jeudi 04/10/2012		Vendredi 05/10/2012	
	LP Pack TP A	LP Pack TP B	LP Pack TP A	LP Pack TP B	LP Pack TP A	LP Pack TP B	LP Pack TP A	LP Pack TP B	LP Pack TP A	LP Pack TP B
08h30	M13 Anglais TP FARMER CHRISTINE G018 08h30 - 10h00		M11 Harmo PICADOR SABATTIER A. H09 09h00 - 12h00	M11 Harmo CAO ou PAO FUSCIEN C. F226 09h00 - 12h00	RDV Bus 8h15 08h00 - 08h30		M22 Contraintes Prod Alimentaires DESCHAMPS X. G012 08h00 - 11h00		M21 Mix Polymères BERTON B. G012 08h30 - 11h45	
09h00										
09h30										
10h00	M21 Recherche Sujet TP BERTON B. H05	M13 Anglais TP FARMER CHRISTINE G018			M41 Design Visite NESTLE BERTON B. 09h30 - 15h30				M41 Marketing BOURBIGOT V. G110 10h00 - 12h00	
10h30							M11 Dessin Technique TP			
11h00								M13 Dessin Technique TP		
11h30										
12h00										
12h30										
13h00										
13h30	M11 Harmo DESSIN L. G012 13h00 - 16h00									
14h00										
14h30	M11 Harmo Materiaux BONDOUX B. G012 14h00 - 16h00	M11 Harmo Design (Autoformation) H09 14h00 - 15h00	M11 Harmo CAO ou PAO FUSCIEN C. F226 13h30 - 16h30	M11 Harmo Design PASQUIER S. G012 13h30 - 17h30			M21 Mix Carton VISITE GIRY F. 14h00 - 17h00			
15h00										
15h30										
16h00	M21 Mix Polymères BERTON B. G012 16h00 - 17h30				Retour Bus 15h45 - 17h15			M21 Mix Carton VISITE GIRY F. 15h30 - 17h00		
16h30										
17h00										
17h30										



3e année Bachelor Design industriel et de produits 2013-2014

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
08h15 - 09h45 10h15 - 11h45	**S1** **graphisme** 3DI13a P. Monnier	**S1** **3D / CAO II** 3DI13d N. Bourgeois / J. Wegmüller	**S1** **exhibit design** 3DI13e A. Rovero **S1** **photographie** 3DI13b M. Bonvin **S2** **projet de bachelor** 3DI21/23	**S1** **atelier** 3DI11 & 3DI12 P. Deltour / E. Petit **S2** **projet de bachelor** 3DI21/23 C. Blin - J. Boner C. Kabel - T. Kral	**S1** **atelier** 3DI11 & 3DI12 P. Deltour / E. Petit **S2** **projet de bachelor** 3DI21/23 C. Blin - J. Boner C. Kabel - T. Kral
13h00 - 15h 15h00 - 17h	**S1** **exhibit design** 3DI13e A. Rovero **S1** **suivi des mémoires** 3DI22 C. Rubini	**S1** **3D / suivi de projets** 3DI13d N. Bourgeois / J. Wegmüller **S1** **droit d'auteur** 3DI13c C. Piguet	**S1** **exhibit design** 3DI13e A. Rovero **S1** **photographie** 3DI13b M. Bonvin **S2** **projet de bachelor** 3DI21/23	**S1** **atelier** 3DI11 & 3DI12 P. Deltour / E. Petit **S2** **projet de bachelor** 3DI21/23 C. Blin - J. Boner C. Kabel - T. Kral	**S1** **atelier** 3DI11 & 3DI12 P. Deltour / E. Petit **S2** **projet de bachelor** 3DI21/23 C. Blin - J. Boner C. Kabel - T. Kral

Des cours de langue, du droit, du travail manuel, du culinaire , de l'environnemental, de la philosophie ,de l'histoire de l'art, de la photographie, de l'économie, de la psychologie, de l'humanitaire, du marketing, du médical, de l'économie...
Rien qu'en école, on consate qu'il y a peu de métiers où les secteurs d'enseignement sont aussi variés!
C'est sans aucun doute un des points fondamentaux qui mènent à une absence d'emploi du temps type.
Longtemps difficile à définir, le métier de designer est d'une variété si importante qu'il est difficile d'en donner des caractéristiques fixes, comme un emploi du temps par exemple. Il est donc fondamental pour tenir le rythme de se faire son propre emploi du temps en début de chaque projet en prenant bien soin de le réadapter à la nouvelle discipline abordée.

Même si un emploii du temps type n'est pas faisable pour l'ensemble de la profession, il est possible et même utile de se baser sur ceux mis en place par des designers dans leurs propre situation.

QUEL RYTHME DE TRAVAIL ADOPTER LORSQU'ON EST UN DESIGNER ?

DÉBUT DE TRAVAIL, FIN DE TRAVAIL

«Je change très souvent de boîte. Un de mes premiers réflexe, quand j'arrive dans une entreprise, c'est de me renseigner sur les emplois du temps de mes collègues. C'est un réflexe que j'ai pris au fur et à mesure et on devrait l'expliquer à tous les petits nouveaux. Quand tu travailles avec des gens, il faut savoir ce qu'ils font, quand tu peux les joindre, quand tu ne peux pas etc. Suivant les pays, les habitudes sont parfois différentes. En Asie, on travaille très efficacement. La pause café y est très mal vue, tu finis et après tu te reposes. Ces différences de gestion du temps m'ont posé problèmes au début de ma carrière»

C, designer sénior chez Fly

Pour des raisons juridiques vis à vis de leurs entreprises ou personnelles, certains designer m'ont demandé de ne les désigner que par leur prénom et/ou sans marques dans les citations.

L'heure d'arrivée au travail, question cruciale du paresseux.

Alexandra Marin, 26 ans, designer chez l'Oréal
«Je commence généralement vers 9h30, 9h45 le temps de prendre un thé et dire bonjour à tout le monde. Chose importante pour la cohésion de l'équipe! Je lis mes mails et réponds tout de suite à certains: c'est à dire ceux qui ne sont pas du travail en soi (modifications de 3D, de rendus, nouveaux projets, etc). Je m'attaque ensuite au projet le plus urgent pour faire les 3D, de nouveaux rendus, et lancer des maquettes en stéréo. Nous faisons parfois des brainstorming selon la difficulté et l'enjeu du projet pour amener les meilleures idées possibles. Ce temps est parfois difficile à trouver, mais il est très bénéfique par la suite.»

Qu'est ce que ce travail «qui n'est pas du travail en soi» ?
Pour beaucoup, le ''travail'' débute quand il y a une vraie réflexion. Tout les petits travaux qui peuvent se faire de façon automatique peuvent donc constituer une bonne transition à l'arrivée en entreprise. On remet la machine en route sans heurts et sans tourner en rond sans savoir par où commencer.

Gilles Beley, designer à son propre compte
«En général, je commence vers 8h30. L'emploi du temps est régulier d'une semaine à l'autre, mais très irrégulier d'un jour à l'autre.»

Beaucoup de designers décident de planifier un jour dans la semaine avec une tâche spécifique. Cela permet de se donner des cadres, mais ça reste un peu dangereux selon certains.
«Il faut savoir que les rendez-vous avec les entreprises bousculent parfois complètement le planning! Faire les choses les plus urgentes en premier et non pas celles du lundi parce qu'on est lundi, ça évite souvent bien des surprises! Après, en période tranquille, il est est vrai que c'est assez agréable une petite routine.... Mais ça peut parfois endormir un peu ...» C, designer sénior chez Fly

«Ma journée type de travail commence aux environs de 9h15.»
Thomas Boulanger, designer produit depuis 6 ans, à l'agence Barré et Associés, spécialisée dans l'innovation

«Lever 06 :45, j'emmène ma fille à l'école à 08 :30, je prends mon scooter et arrive vers 09 :30 au bureau (s'il neige je reste chez moi). Je travaille seul ou en groupe jusqu'à midi. Pause d'une heure. L'après midi je travaille seul ou en groupe jusqu'à 18h30. Puis je prends mon scooter pour retrouver ma fille et libérer sa babysitter à 19 :30. Je prépare le dîner qui se termine vers 20 :30, je couche ma fille vers 21 :00. Puis je me pause jusqu'à 23 :00… minuit.»

G,

«Nous commençons à travailler aux alentours de 9h30. Nous préférons avoir un emploi du temps régulier même si nous travaillons presque tout le temps en plus le soir et le weekend. Ce n'est pas dû à une mauvaise organisation mais ce métier nécessite de s'investir énormément, surtout lorsque l'on est indépendant, il faut toujours aller au devant des choses, ne pas se laisser porter, et donc, en faire le plus possible.»

studio Brichet ziegler

Le travail semble donc commencer pour tout le monde entre 8h30 et 9h30. En moyenne, sur l'ensemble des designers interrogés, les plus lève-tôt sont les jeunes designers indépendants. Dans les discussions qui ont suivi mes questionnaires écrits, je constate qu'avec l'expérience, les designers attendent de débuter la journée «en accord avec le monde extérieur». Il semblerait, et cela ne me semble effectivement pas si bête, que se lever trop tôt tout seul incite à prendre des décisions qui ralentiront le travail de la journée. Certains me racontent qu'ils leur est souvent arrivé de devoir reprendre des choses dans la journée sur un travail effectué le matin, alors qu'il aurait été fait avec les bonnes consignes un peu plus tard avec les collègues arrivés. Le temps du matin est cependant propice aux mails, à l'organisation du planning de la journée, ainsi qu'au lancement des tâches nécéssitant du temps dans la journée. Ainsi, Alexandra Marin se consacre aux travaux de modélisation 3D le plus tôt possible dans la journée, pour les avoir dans l'après midi. Il est également nécéssaire d'identifier dès le matin, les tâches qu'on peut confier à d'autres et les déléguer. Une fois les tâches clairement définies, on peut mieux se consacrer à ses objectifs prioritaires.
Les salariés quant à eux, se retrouvent avec un temps de convivialité plus important que les indépendants. Même si cela semble un temps apprécié et nécéssaire, ils s'accordent tous à dire que c'est aussi l'un des premiers pièges dans la journée. Du coup, autant se prévoir carrément une demi-heure de façon consciente avant le travail. Cela évite les mauvaises surprises et l'étirement des pauses cafés.

«Je ne suis pas forcément trop du matin, mais une fois que je suis lancée mon esprit est plus calme, plus serein à ces heures là. Pour éviter d'avoir à me battre avec moi-même en arrivant au bureau, je me fais une liste la veille, avant de partir pour le lendemain. Cela me permet non seulement de partir l'esprit tranquille (tout est noté, je peux oublier le temps d'une soirée) mais cela me permet aussi de pouvoir travailler en mode "radar" le lendemain. Le matin, je n'ai plus qu'à faire ce que j'ai planifié la veille. J'essaie de me programmer 2heures de travail ainsi et je sais que mon cerveau aura eu le temps d'émerger doucement pour être capable de faire face aux imprévus qui arrivent après.»

S, designer chez Seb

Certains designers vont même plus loin pour passer le cap difficile du matin : ***«J'arrête mon travail le soir quand je suis dans un moment en pleine inspiration ou en plein milieu d'une tâche relativement agréable et/ou motivante. Je stoppe tout à ce moment là. Ça peut paraître frustrant, mais de cette façon là, j'aurai envie de venir retravailler toute la soirée et je serai pressé d'arriver le lendemain matin pour finir ce que j'ai commencé la veille.»***

Cette façon de se sauvegarder une tâche agréable pour le lendemain mérite un essai. Pour avoir tenté l'expérience avec d'autres amis jeunes designers, cela fonctionne plutôt bien. Bien sûr, un élan d'inspiration peut se voir un peu coupé brutalement, mais bien souvent, chacun m'a avoué avoir ''mûri'' la chose pendant la soirée avant de s'y remettre le lendemain. Ceux là mêmes me disaient aussi que cela leur avait sûrement même fait gagner du temps le lendemain, sans être sortis trop tard le soir.

Jusque là, questions horaires d'entré et de sortie du lieu de travail, bien que ces éléments soient importants dans la vie du designer, ils peuvent s'apparenter à beaucoup d'autres métiers.
Mais le temps semble alors prendre toute sont importance dès que l'on parle de délais et de rythme de travail.

délais et rythmes de travail

«L'influence des délais est majeure. C'est le temps donné qui définit l'espace que peut prendre un projet, ses finalités, son résultat. L'échéance est le terme qui permet de construire en amont toute la logique de développement du projet.»

Gilles Beley, designer indépendant

Voici un estimé du temps de travail lié à divers types de produits au niveau bas de gamme trouvé sur le site http://designer-entreprise.com (ces chiffres peuvent varier) :

Tasse à café = 15h
Valise = 30h
Table à manger avec 4 chaises à la mode = 75h
Voiture Peugeot= 7 ans

Ce nombre d'heure est basé sur l'expérience du designer. Le délai de livraison ne correspond pas nécessairement au temps requis pour l'exécution du travail en raison de facteurs liés à la durée de la conception comme:

Délai exigé par le client pour une date fixe (exemple: un salon d'exposition)
Disponibilité des divers intervenants (exemple: si on doit voyager pour rencontrer des manufacturiers)
Etc.

Dans l'ensemble, les designers interrogés s'accordent pour dire que les délais ne sont pas fixés par les designers eux mêmes. Il faut donc parfois se battre pour négocier un peu quand cela est possible. Le temps reste un important outil de travail du designer! Plus on a le temps, plus le développement pourra être important. C'est en effet visiblement bien sur le développement qu'influe le plus le délai.

«Le temps donné n'influe pas tant que cela sur la créativité elle même. Si le temps donné est trop long, naturellement se créera une mise en sommeil pour qu'une dynamique de travail se mette en place sur une période plus dense. Si le temps donné est vraiment trop court je refuserai le projet.»

Gilles Beley

«Plus une échéance se rapproche et plus je suis productif (mais pas forcément créatif)»

Guillaume Thibault, designer chez PSA Peugeot Citroen

«***Mon travail m'impose d'être créatif 24h/24. Par exemple, dans une journée il m'arrive souvent de travailler sur 3 projets différents. Mes 24heures quotidiennes sont donc exploitées de la même façon mais les délais influent par contre énormément sur le temps dont je dispose pour traduire mes idées, ma vision de ce que j'ai en tête sur quelque chose en dimension, palpable.»***

Thomas Boulanger, designer produit depuis 6 ans à l'agence Barré et Associés,

Je découvre aussi un type de délai de plus en plus fréquent en industrie et entièrement dû à de la mauvais communication dans une grande équipe:

«Il fallait le faire pour « hier »…»

Philippe Emani designer chez PSA Peugeot Citroen

Ce genre de choses est vraiment évitable pourtant! Il est majoritairement dû à une information qui passe mal, à des allers-retours inutiles entre personnes et celui qui trinque en premier est malheureusement souvent le designer.

Dans certains cas, souvent dans ceux approchant de plus ou moins près la chimie et les tests cliniques (jeux pour enfants, alimentaire, médicale, hygiène etc.) le délai est un élement d'une haute importance, strictement respecté.

«Nos demandes en interne sont souvent traitées rapidement car les timings entre les labos, le marketing, et les ingénieurs sont millimétrés au jour près. Du coup, nous nous répartissons les projets selon la charge de chacun pour pouvoir répondre au plus vite. Je passe donc en moyenne 3 jours par projet pour répondre à la première demande. Nous avons en moyenne 1 ou 2 semaines de délai pour rendre les projets, ce qui me permet de commencer un projet et de revenir dessus quelques jours plus tard avec de nouvelles idées.» «Je suis à l'aise lorsque le projet a une date raisonnable. Pas non plus trop long, car je vais avoir tendance à faire passer plein de projets avant celui en question et l'oublier. Un délai d'une ou deux semaines pour faire un projet est agréable, pour avoir le temps d'alterner avec d'autres et de prendre du recul.»

Alexandra Marin, designer chez l'oréal

En industrie, les projets assumés comme ‘‘trop courts’’ semblent être une contrainte surtout pour le designer. Ce type de délai ne donne pas nécessairement lieu à de mauvais résultats comme me l'expliquaient certains dirigeants «un bon designer rendra un bon travail même avec un délai trop court». La conséquence sera surtout ‘‘mentale’’. Il est très frustrant pour les créatifs de ne pas finir leur travail. «Quand on stoppe un enfant en plein jeu, c'est un peu le sentiment qu'on fait ressentir au concepteur.». Passer à un autre projet sans être satisfait du précédent, ce n'est pas toujours très motivant. D'autant que l'esprit continue de penser à des améliorations et des idées. Difficile de se concentrer dans une nouvelle direction.
Cette conséquence non néfaste pour le porte-monnaie de l'entreprise n'est parfois pas suffisante. De plus en plus de grosses boites emploient ainsi les designers pour des temps très courts en se permettant de les ‘‘épuiser un peu’’ pour en gagner un maximum de projets.

«Les bons commanditaires se distinguent notamment par leur bonne connaissance du temps à donner à un projet. Il me semble qu'une partie de l'apprentissage des designers se fait dans la découverte et la maîtrise de leur gestion du temps. Cela ne veut pas forcément dire pour moi que le temps doit être géré de façon comptable (certains designers comptent précisément les heures passées sur chaque projet) mais cela veut dire que mentalement avec chaque projet doit se construire une idée de son développement dans le temps et de notre participation à ce développement.»

Gilles Beley

«Je pense qu'il est nécéssaire de ne pas s'habituer à ce genre de fonctionnement. On habitue son cerveau à penser en négligeant des choses, en allant à l'essentiel mais en oubliant le coeur du métier : le "bien fait"»

J, designer chez Citroën

Ce type de délais très courts n'est heureusement pas pratiqué dans toutes les entreprises. Les agences elles aussi peuvent souffrir de ce problème, mais ce n'est pas le point le plus ennuyeux que j'ai relevé parmi ce que j'ai pu lire ou entendre. Ce qui en agence et en indépendant perturbe le plus, c'est l'emploi du temps en dents de scie. Et c'est définitivement l'élément le plus stressant que j'ai relevé.

«Je pense que je peux m'habituer plus facilement à un rythme soutenu en permanence, qu'au stress dû aux montagnes russes du "manque de travail- trop de travail"»

C, designer sénior chez Fly

«J'ai travaillé en agence et dans de grosses entreprises, les deux univers sont opposés sur le temps. En agence j'ai vécu de fortes affluences de boulot, puis le calme plat (voir même trop) à certaines périodes. En intégré j'ai toujours eu beaucoup de travail, c'est très régulier, ce qui permet de trouver son rythme, mais en même temps je n'ai pas l'impression d'avoir du temps pour souffler et créer d'autres projets que ceux que l'on nous commande, alors qu'il s'agit d'une partie de mon travail. J'ai l'impression d'avoir peu de temps, car j'ai toujours l'esprit pris dans plein d'idées et questionnements, mais en même temps je fais le métier dont j'ai toujours rêvé et qui est une véritable passion. Je ne me plains pas d'avoir trop de boulot, je suis même heureuse d'en avoir autant, c'est juste que les personnes qui nous entourent et qui ne sont pas designers n'ont pas idée du temps qu'il nous faut pour réaliser un projet. Même en leur expliquant, il est difficile de montrer toute notre implication. Mais j'y travaille!»

Alexandra Marin

Quel activité vous prend le plus de temps dans votre travail?

Le dessin et le rangement
«Je dessine sept heures par jour.
Ma femme organise et m'aide de plus en plus dans la création, surtout pour les vêtements... Sinon je suis tout le temps en train de faire des corrélations, de classer. Je suis un spécialiste de l'organisation aux rayons X.»

Phillipe Starck

Le choix de la bonne idée
«La période de recherches avant la décision. Je prends beaucoup de temps pour chercher une autre idée avant d'être sûre d'avoir la bonne»

Hélène, étudiante en design

le "non design"
«La chose merveilleuse et chronophage de ce métier est que nous sommes présents tout au long du projet avec plus ou moins d'importance bien évidemment. De sa rédaction jusqu'à la validation des préséries et la communication autour du projet en passant bien sûr par toutes les étapes du développement du projet. Donc on ne compte pas vraiment son temps, on profite à certains moments et on se plaint à d'autres. Le temps de création est souvent moins important ou équivalent au le temps de développement, environ 40% de création, 30% de recherche de fournisseurs, de prix, de solutions techniques, 20% de suivi et 10% de temps que nous passons à communiquer et diffuser le nouveau projet. Mais c'est un exemple, parfois cela se passe autrement.»

Studio Brichet et Ziegler

Ce qui semble prendre une importance capitale dans le travail de designer, c'est le travail que certains me qualifient de "non-design". Le graphisme, les présentations, les photographies, les choix de papiers les reliures etc. Cela fait évidemment entièrement partie du travail de designer mais il est aussi possible de déléguer ces tâches et beaucoup m'assurent qu'ils adoreraient pouvoir embaucher un photographe (il arrive largement en tête), un graphiste, un comptable ou même un traducteur).

En dehors du pur travail de design, il existe des activités extrêmement chronophages qui nous grapillent notre temps de manière parfois parfaitement discrète mais toujours redoutablement efficace.

les transports et le téléphonne
«***Ce n'est pas forcément tous les jours, mais j'ai le sentiment d'être très prise par mon téléphone. Je n'y suis pourtant pas accro du tout mais j'ai l'impression de passer du temps à supprimer tous les spams que je reçois sans y être abonnée, de répondre aux sms, puis aux appels. Le second point est le transport, en semaine pour travailler et le weekend. Parfois j'ai l'impression d'avoir passé la moitié de ma semaine dans ceux-ci et vivant à Paris je peux facilement mettre une heure pour aller à un lieu de rendez-vous»***

Alexandra Marin, designer chez Loréal

Nous nous pencherons sur ces multiples cas par la suite (Analyse des petites pertes de temps quotidiennes p.58)

Quand est-ce qu'on rentre ?

«Je termine le plus souvent vers 19h30, étant designer intégrée, j'ai très peu de «charrettes».»

Alexandra Marin, designer chez Loréal

«Pour ma part, ma journée se termine vers 19h du lundi au vendredi. L'agence dans laquelle je travaille se compose de différentes BU (business unit) : design produit / design graphique / stylisme / R&D / packaging / innovation lab.
Je travaille régulièrement (quasi quotidiennement) avec mes collègues de BU design produit.
Je ne peux pas vraiment contrôler mon rythme de travail car, régulièrement, nous sommes contraints à travailler beaucoup plus tard afin de terminer des projets urgents. Je peux donc difficilement prévoir des choses les soirs de la semaine.»

Thomas Boulanger, designer Produit chez Barré & Associés

Dans les différentes discussions que j'ai eues dans mes entretiens, beaucoup s'accordent à dire que c'est là un sujet qui peut vite fâcher. Les entreprises et agences de design ont des politiques très différentes à ce sujet. Certaines décident volontairement de prolonger le travail de leurs salariés jusqu'à des heures tardives, certaines au contraire, se l'interdisent complètement.
De manière générale, le travail tardif semble nuir au travail productif. C'est parmi les moins de 25 ans et les plus de 50 ans qu'il y a le plus de personnes acceptant de travailler le weekend et le soir, alors que les générations se situant entre ces tranches d'âge évitent ces horaires.

Dans la journée, quels moments clé, comment se servir du temps comme outil ?

Le temps n'est pas étirable, mais avec une bonne organisation, il est optimisable largement du simple au double.

Les échanges de service contribuent aussi à améliorer son rendement.

Est ce qu'on sépare clairement vie privée et vie professionnelle ?

«Non, évidement quand je rentre avec toute mes maquettes et que j'envahis tout, c'est un peu une image de ce qui se passe dans ma vie en général. Mon travail envahit beaucoup»

A, designer chez Citroën

«La plupart du temps, je sépare clairement ma vie privée et professionnelle, mais mon cas est un peu particulier. Depuis que j'occupe ce poste je sais que je vais partir travailler à l'autre bout du monde. Alors cela a une incidence dans ma vie personnelle, amoureuse et familiale. J'en parle forcément avec les gens qui me sont proches. En revanche, je ne parle pas de mes projets, car ils sont censés être confidentiels et je n'ai aucune envie de rapporter «du boulot» chez moi le soir. Les discussions vont plus s'axer sur des démarches administratives, des rendez-vous, etc.»

Alexandra Marin

Dans les témoignages que je récolte il y a effectivement différentes versions. Mais tous se rejoignent pour dire qu'il est important de pouvoir parler de son travail avec une personne en dehors du cadre de travail. C'est un métier exigeant qui demande un gros investissement. Certains emplois permettent de quitter le costume le soir pour mener une deuxième vie, ce n'est pas le cas ici. Mais il semble que les designers les plus expérimentés s'accordent pour accepter que leur travail envahisse leur vie privée! D'après eux, certains métiers sont parfaitement gérables ainsi comme c'est le cas pour le designer!
D'après eux, la plus grosse erreur est de penser qu'on peut lutter contre...

« J'ai longtemps essayé de séparer ma vie professionelle de ma vie privée en pensant que ça allait m'aider. Au final, c'est juste très frustrant. Je pense qu'il faut au contraire encourager cela et se mettre des limites plus souples. Avec ma femme, on se prend environ une heure pour parler de nos boulots respectifs, volontairement. Ça m'aide parce qu'elle comprend mieux certaines de mes réactions étranges en journée, elle enrichit mon travail tout comme beaucoup de mes amis qui m'envoient des liens et m'apportent des objets; et en plus, on arrive plus facilement à passer à autre chose une fois que tout est dit!»

Marc, designer en agence

Quelle rythme vie en dehors du travail ?

«On ne sort pas, on n'est jamais nulle part, ou alors en transit. On ne va pas au cinéma, on ne regarde pas la télé, on ne lit pas les journaux, on ne fréquente pas les cocktails. On n'est au courant de rien et on ne connaît personne...
On est soit dans un avion, soit dans une petite cabane au milieu de la boue, de l'eau, parmi les pêcheurs, comme à Burano, dans la lagune de Venise.
Là, on travaille et vit à deux, dans une pièce avec un grand lit – qui nous sert beaucoup, c'est important pour la création ! – et deux tables. »

Phillipe Starck

Phillipe Starck nous décrit ici un mode de vie particulier. La plupart des designers semblent avoir une vie exterieur un peu plus dynamique. Pourtant cette nécéssité de temps calme revient à chaque fois.

«Tout dépend de ce qui compose le moment. Par moment se laisser flotter est nécessaire. A d'autres prendre appui sur son agitation est très agréable.»

Gilles Beley

«Quand ca ne marche pas au travail et que je commence à me laisser débordée, c'est souvent ma femme qui réagit pour moi. Elle m'oblige à passer "une journée de vieu" comme elle dit. Elle me force à l'accompagner à la campagne, faire une brocante dans un petit village etc.
Quand je suis dans un projet, je n'arrive pas toujours à me rendre compte que j'ai besoin de calme, c'est pourtant une réel nécéssité pour le créatif.
On devrait avoir une "journée de vieu" obligatoire toute les 3 semaines en entreprise d'ailleurs!»

S, designer chez Seb

LE TEMPS C'EST L'EXPERIENCE

Il faut avoir bien conscience que l'expérience fait gagner du temps, et que l'inverse est donc une vérité à admettre aussi. Quand on est jeune designer, il faut avoir conscience que l'on va devoir passer plus de temps à la recherche, aux erreurs de conception etc. Ne pas se décourager trop vite quand un projet traîne en longueur et aller au bout des choses ne serait-ce que pour ne plus refaire les mêmes erreurs est indispensable d'après les designers expérimentés que j'ai pu interroger et les recherches que j'ai pu faire. Aller trop vite, finir un projet en trop peu de temps ne permet pas toujours d'apprendre autant que si on passe par toutes les étapes.

«En allant trop vite, on ne gagne que de mauvaises habitudes. Ca parait évident mais notre société à tendance à ne pas du tout l'appliquer!»

Christophe, designer sénior dans une grande enseigne de mobilier

«A peine me passe-t-on une commande que c'est fait ! Parce que ça fait quarante ans que j'y pense ! Je suis le rapide le plus lent du monde. Je dessine une chaise en moins de cinq minutes mais ça fait quarante ans que je pense aux chaises... Aux chaises et à tout ce qui nous entoure.»

Philippe Starck

«Lorsqu'un objet offre plusieurs facettes, vous le gardez plus longtemps. C'est la multiplicité d'approriations qui génère la durabilité. [...] un tel objet demande du temps d'observation préalable»

Hella Jongerius

«La chose la plus délicate c'est d'être une locomotive tout en restant près des gens.»,

Marcel Wanders

L'INFLUENCE DU TEMPS SUR LES OBJETS

Grâce aux interviews de designers ainsi qu'à l'observation de travaux obtenus dans le cadre de workshop , je dresse un petit bilan des influences d'un délai jugé très court sur un objet selon le concepteur lui même.

la matière

L'influence principale du temps sur un travail de designer semble se traduire dans le choix de la matière!
En effet, je constate pratiquement à chaque fois que les personnes interrogées me disent qu'avec de tels délais, ils ont eu tendance à travailler avec une matière ''pauvre'', par défaut ou simplement non réfléchie. On prend ce qu'on a sous la main, on ne cherche pas toujours la matière la plus optimisée pour l'objet. Ce choix de matière peut s'avérer heureux puisque celle-ci s'avère la plupart du temps moins coûteuse que celle qu'il aurait choisie avec plus de temps.

des domaines plus personnels

Pour beaucoup, il semble que pour gagner du temps on a tendance à reprendre des éléments que l'on connaît déjà, à travailler sur des thèmes que l'on maîtrise bien etc. Ainsi, les travaux réalisés en un temps plus court sont souvent plus personnels! C'est le cas notamment dans les workshop des étudiants de l'Ecal où la plupart des élèves considèrent (avec plaisir ou non) que oui, il y a souvent plus de leur personnalité dans ce type d'objet que dans ceux conçus durant un semestre. Faire un objet ''intemporel'' ou anonyme devrait alors prendre plus de temps ? La plupart des designers professionels interrogés s'accordent à dire que oui, ce type d'objet cache souvent un long temps de «dépersonnalisation» et de «rationnalisation» que l'on ne peut pas négliger.

la méthode ?

Il me semblait évident que la méthode changeait en fonction des délais, mais à bien y réfléchir sur mon propre cas et après avoir scrupuleusement cherché ces différences, je me rends compte que non. D'après ce que je constate, on garde souvent la même méthode de travail! Changer de méthode demande en effet plus d'énergie qu'on ne le pense et une sacrée gymnastique intellectuelle! Il semblerait plutôt que les personnes interrogées ''compressent'' leurs méthodes de travail, ou qu'ils en enlèvent une partie. On passe directement à la maquette, on teste, on dessine un peu moins etc. Mais les différences sont réellement minimes.

Cela explique par contre assez bien pourquoi certaines personnes semblent compatibles ou non avec les délais courts. Si les habitudes de base sont compatibles et qu'on obtient rapidement les premières maquettes avec sa méthode, cela est plus facile que pour les gens dont les premières pièces ''solides'' arrivent tard et sont déjà très réfléchies au préalable.

La taille de l'objet

Majoritairement, la taille de l'objet est plutôt proportionnelle aux délais. En tout cas, si tous ne s'orientent pas sur de gros objets parce qu'ils ont le temps, lorsqu'on a le choix, on choisit majoritairement une taille raisonnablement petite lors de délais courts (un objet que l'on pourra transporer, rélalisé en maquette en quelques heures etc).

Le rapport au risque

Avec un temps plus court, deux tendances opposées se dégagent, je décide donc de les énoncer toutes deux:

- certains essaieront, consciemment ou non de limiter au maximum le risque. Cela est surtout vrai lorsqu'il y a un investissement d'argent. On limite la casse au possible, on reste sage pas d'objets révolutionnaires, juste du ''mieux possible''
- le deuxième cas est surtout vrai pour les designers les moins expérimentés ainsi que quelques exceptions. Ici, la prise de risque est en effet maximale. Avec un délai court, certains se permettront de prendre le cas comme une occasion de réaliser des choses moins sérieuses, plus expérimentales et décalées. Le risque maximum est aussi atteint lorsque les designers n'ont simplement pas eu le temps de mesurer les risques qu'ils prenaient!

Dans tous les cas, on constate étonnament que ce rapport au risque est généralement inversé pour le même designer en un délai long et un délai court! Un designer sage deviendrait donc extravagant et un extravagant aurait tendance à se tourner vers la sagesse si on chamboule son emploi du temps!

la dépense d’argent
En règle général le projet sera moins cher au total avec un délai plus court, mais on constate beaucoup de dépenses inutiles!
On ne réfléchit pas toujours assez, on achète et on travaille après.
Ce type de travail est donc à surveiller côté dépense! il ne s’agit pas que de choisir une matière peu chère, il vaut mieux faire attention de bien rationnaliser ses besoins. D’autant que beaucoup me confirment perdre de l’argent mais également du temps lors de leurs achats inutiles.

la dépense d’energie
Avec un délai plus court, le rythme est évidemment plus intense.
De la même manière que l’on comparera un sprint et une course d’endurance, on opposera le workshop et le projet long.
«Le pire, c’est quand un sprint se transforme et gagne en longueur. C’est très démotivant et fatigant autant moralement que physiquement» Le workshop demande un vrai repos physique. Il faut en tenir compte.

la gestion du reste du quotidien
«Proche du zéro» me confie un étudiant de l’Ecal. «En temps de workshop ou de délai très court, on sacrifie beaucoup plus son temps et on gère souvent moins bien sa vie extérieure.» Il est important d’y être attentif pour ne pas se laisser déborder par la suite.

En fonction de ce que l’on recherche dans un projet, il peut donc être très utile de travailler à partir de ces critères et de s’en servir comme d’un avantage.
Le temps se transforme ainsi en outil nous permetant d’obtenir exactement ce que l’on cherche.

LE TEMPS DU DESIGNER CONTEMPORAIN ET SES BÂTONS DANS LES ROUES

L'air de la CAO. Le beau gain de temps

«Depuis que la société familiale de Flandre orientale exploite un système CAO/FAO, on a observé un véritable glissement du processus de production de l'atelier vers la préparation. La méthode de travail des deux ouvriers de préparation n'a plus rien à voir avec ce qui se faisait à l'origine. Le système de commandes intégrées pour l'usinage du bois, comme le poinçonnage ou le forage en série, permet d'enregistrer presque immédiatement un gain de temps et de matériel.»

Paul Roelandt, directeur chez Roelandt Interieur-bouw

Dans l'esprit de beaucoup, l'arrivée des outils CAO/FAO (Conception assistée par ordinateur, Fabrication Assistée par Ordinateur) est un progrès immense et permet de réduire considérablement le travail de chacun. Paul Roelandt, directeur chez Roelandt Interieur-bouw en est un fervent défenseur. «Avec ces nouveaux outils on gagne du temps». Dans la pensée collective, étant donné que de plus en plus en plus (pour ne pas dire toutes) d'agences de design et de designers travaillent aujourd'hui avec ces outils, on a tendance à penser que le temps de travail du designer se réduit lui aussi. Mais est-ce vraiment le cas?

«Alors qu'avant, le professionnel devait travailler à partir d'un gribouillage pour ainsi dire, et devait réaliser le produit en plusieurs tentatives, cette méthode est de très loin dépassée, aujourd'hui en terme de rentabilité. Aussi bien en temps qu'en matériel utilisé. Ce système rentable est un véritable soulagement, puisque les erreurs humaines sont réduites au minimum. Depuis que nous utilisons ce système, on observe un véritable glissement. Et ce, entièrement selon nos attentes. Ainsi, la préparation et la création prennent un peu plus de temps, alors qu'avant c'était l'atelier qui prenait le plus de temps à son compte.»

A mieux écouter, le temps de réalisation d'un produit prend en effet moins de temps, mais le gros problème est que peu d'entre nous se rendent véritablement compte que le temps de création et de conception prend lui, plus de temps qu'autrefois!

« je travaille depuis 24 ans, et je suis persuadé que mon temps de travail ne fait qu'augmenter! Les gens pour qui je travaille prennent beaucoup plus la liberté de me faire faire plusieurs propositions couleurs, des variantes de taille, de matériaux etc."Ça prend 5 minutes en plus!" Mais dans la réalité c'est faux, ça prend non seulement du temps, mais en plus on préfère la quantité à la qualité. C'est assez ridicule comme mode quand on y réflechit un peu. Est-ce qu'un feronnier vous faisait 20 variantes couleurs et 15 variantes de proportions quand vous achetiez un portail ? en croquis peut être.. Mais pour arriver jusqu'aux belles planches de présentation aujourdhui exigées, on dépasse largement les 5 minutes...»

Marc, designer en agence

«Avec la Conception assistée par ordinateur, je fais des gains de temps incroyable dans la tête des gens autours de moi, des jeunes et surtout de mes clients. Autrefois si on me commandait une chaise ou un canapé, on trouvait normal de me laisser beaucoup de temps. Me transformant pratiquement en ébeniste, il était facile pour le client d'imaginer le temps qu'il m'avait fallu pour fabriquer la maquette qu'ils avaient sous les yeux. Ils n'avaient qu'à se reporter à leur dernier petit travail de bricolage pour imaginer le labeur que ce fût pour moi d'en arriver là, même avec mes mains plus habituées. Aujourdhui, certaines personnes sont capables de vous concevoir une chaise en 30 minutes sur un écran. Pour peu qu'ils possèdent une imprimante 3D, on pourra admirer la bête en version réduite à la fin de la journée. Grâce à ces progrès, le temps dont dispose le designer pour la réalisation d'un objet fond comme une glace au soleil! S'il est possible de faire une chaise sans grande qualité en une demi-heure il est possible d'en faire une pleine de qualités avec quelques jours en plus non ? Et c'est ainsi que les designers voient leur temps de travail tronqué à la tronçonneuse. Pourtant cette CAO regorge de perte de temps cachée! Problèmes informatiques, machines en panne, conception non adaptée aux nouveaux critères "3axes", apprentissage des derniers outils des logiciels, oublis de ces outils etc. Chez moi, dans mon atelier, si je veux obtenir une courbe particulière ou un détail précis, je trouve toujours un moyen de bricoler quelque chose pour y parvenir! En 3D, si je ne trouve pas le bon bouton, je vais perdre ma soirée sur un micro détail, visionner 4heures de "tuto" sur le sujet en n'étant pas sûr de trouver exactement ma version de logiciel et donc ma réponse, étant sur internet je vais me laisser hâper par mes mails en même temps, trouver d'autres vidéos d'outils 3D que je ne connaissais pas etc. On a tous déjà vécu ça en travaillant la CAO. Et au final, bien souvent, je finirai par demander l'aide d'un collègue qui perdra lui aussi un peu de son précieux temps pour réflféchir à cette chose minime.

Tous ces retards, vous pouvez prendre le temps de les expliquer à vos clients, mais je vous garantis que cela ne les intéressera pas du tout. Pire, cela nous fait parfois passer pour des mauvais ingénieurs. Il est loin l'ébeniste admiré.»

Philippe, designer en agence

«Difficile aussi pour les clients et supérieurs d'admettre "l'erreur bête". Pourtant ce type d'erreur me semble lié très fortement à la conception sur ordinateur. La taille d'une poignée dans laquelle une main adulte ne rentre pas aussi confortablement qu'espéré, des erreurs de proportions découverte seulement une fois l'objet sortis en 3D, des fragilités pourtant évidentes qu'on n'avait pas su repérer sur écran... Toutes ces erreurs ne sont pas admises dans l'ensemble de la profession. Pourtant elles sont fréquentes et extrêmement chronophages!»

Marc, designer chez SEB (SEB, Rowenta, Tefal, Calor, Moulinex)

«Les progrès technologiques permettent souvent d'avancer plus vite pour mieux reculer après. Je ne critique pas complètement la CAO, je l'utilise énorménent et j'ai la chance de suivre une formation continue dans mon entreprise (ce qui me semble d'ailleurs évident si on veut vraiment continuer à être à la pointe). Je me rends compte que je perds pourtant beaucoup de temps à tester des choses qui ne rendent pas pareil dans la vraie vie. Un objet peut être très beau et efficace pour un ingénieur qui va le modéliser et en comprendre son architecture informatique des plus ingénieuses. Pourtant dans la vraie vie, la mère de famille continuera a utiliser l'objet moche bricolé et réparé par son mari parce qu'il a l'intelligence de la main!
C'est une réelle difficulté de profiter de ce que nous offrent les logiciels 3D en terme de gain de temps mais de se battre ABSOLUMENT contre le temps qu'on nous enlève petit à petit pour faire notre travail manuel. L'un ne remplace pas l'autre et il faut que les commanditaires le comprennent! Non, on ne va pas plus vite aujourd'hui, on travaille différemment, mais le temps de travail d'un designer ne peut pas être réduit sous prétexte que l'on fait des progrès en informatique. Le travail de l'ingénieur peut-être, mais c'est une profession différente et le risque c'est que le designer bascule du côté informatique trop rapidement. La main est essentielle et ne progresse que par l'expérience.»

J, designer chez Citroën

Le temps de la réduction de l'impact environnemental

«On entre là dans le « process » écologique. C'est peut-être une tarte à la crème pour les cyniques, mais ça reste une urgence! Depuis trois-quatre ans, on cherche des moyens d'action efficaces. Dans une société matérialiste comme la nôtre, toute question amène une réponse matérielle, comme si on ne pouvait pas répondre à quelqu'un sans lui refourguer un produit ! Mais désormais nous avons de sérieuses pistes pour, enfin, ne plus passer par le schéma traditionnel de la matière. Le travail de designer doit être politique. En se demandant comment sauver de la matière, comment produire de l'énergie, comment changer l'esprit des gens, les dégoûter de l'achat de compensation du samedi après-midi...»

Philippe Starck

Selon lui, choisir de faire un produit ayant le moins d'impact négatif sur l'environnement prend beaucoup de temps. Rendre un produit écologique «normal» demande plus de réflexion qu'un produit sans réflexions environnementales préalables.On ne connaît pas encore bien toutes ces nouvelles matières mises en lumière, on doit se forcer à penser autrement que ce soit au niveau du dessin qui doit enlever de la matière là où cela est possible, renforcer les lacunes de ces nouveautés et garder à l'esprit le process qui change parfois radicalement, en faisant attention encore une fois, au prix qui ne doit plus être exhorbitant s'il veut être accepté comme nouveau produit «normal».
De plus, il est important de prendre en compte que les test visant à confirmer et à apposer les labels de cette conception plus propre nécéssitent souvent un temps supplémentaire de laboratoire. En utilisant des matériaux très récents on s'expose donc à des temps beaucoup plus longs. Beaucoup de designers m'ont ainsi confié qu'il était intéressant pour eux de se lancer sur un projet du genre en le gardant comme un «fil rouge» sur plusieurs années et de travailler à côté sur des projets plus rapides leur permettant de gagner leur vie.
Il existe aussi une multitude de matériaux novateurs déjà «testés» en partie et qui peuvent être une bonne base de travail pour un designer réaliste.

De nouvelles attentes des marques et commanditaires

Un article sur le site Madamebusiness.com attire également mon attention. Il semblerait que les marques aussi demandent de nouvelles choses au designer. Prenant en exemple la collaboration de Lu et de Matali Crasset, on décriptera cette demande. Lu a ainsi abordé Matali Crasset pour qu'elle développe l'usage du packaging carton, une fois que le paquet a été vidé par le consommateur.
«Que des designers s'attaquent au pack et proposent de le transformer, de le recycler, ce n'est certainement pas nouveau. Qu'une marque demande à un designer de la notoriété et l'expérience de Matali Crasset de réfléchir à un usage qui ait aussi du sens avec elle et avec ses consommateurs (qui prolongent l'expérience de marque et deviennent usagers) cela, c'est plus nouveau.»
On demande alors autre chose au designer qu'un travail concret de forme et de réalisation. Il est ici question de se fondre parmi les utilisateurs et de rééxploiter toute l'imagination que l'on possède pour apporter de la créativité et des idées aux consommateurs. Cela implique un travail différent! Or, qui dit travail différent dit, adaptation, recherche d'une méthode de travail, mise en place d'un process etc.
Un nouveau type de travail est très intéressant mais il faut savoir qu'il y aura un temps non productif au départ à moins de travailler avec des gens pour vous épauler comme ça a été le cas avec LU.
Se lancer dans une aventure bien accompagné permet de perdre le moins de temps posible.

Le goût de la mode

«Avec mon équipe, pour ce qui est d'une bonne majorité des pièces, on fonctionne principalement par collection. Cela nous oblige à aller vite pour répondre à l'attente du moment. Si on veut être publié, il faut qu'on soit produit avant les grands salons. Avec cette manière de produire on est très proche de la mode et vous avez déjà vu le film "Le diable s'habille en Prada?", quand on se lance dans la production de mode, il faut nager plus vite que les autres requins. Plus il y a de monde sur le même créneau, plus il faut aller vite. Et évidemment, plus on va vite, plus on participe à accéler le processus..»
Mélodie et Louis, graphiste et designer associés à leur compte

J'ai été très surprise de tant de franchise. Bien que cette vision du design n'est pas partagée par tous, le design comme "mode" existe bel et bien. Et si on frôle cette voie, l'accéleration est extrêmement perceptible. Ici, les deux designers m'avouent ne pas travailler avec une vision de conception propre pour l'environnement mais plutôt avec une vision plus proche du marketing. Ils n'ont pas l'air spécialement fiers de cela, mais ils disent l'assumer. Cela dit, ils préfèrent maintenir le nom de leur agence sous la discrétion pour ce type d'interview...

Au contraire, le designer Marcel Wanders explique **«j'ai découvert il y a longtemps que rien ne vieillit plus vite que la nouveauté.»**
Pour lui, il est important que ces objets n'aient pas l'air dernier cri. Il consacrera plus volontiers son temps à «vitaliser des objets existants» qu'à comprendre la dernière mode.
Il est important de savoir ce qu'on cherche vraiment à produire comme objet pour savoir où investir son énergie.

ANALYSE DES PETITES PERTES DE TEMPS QUOTIDIENNE

A-t-on réellement toujours conscience de notre temps ?
Comment se fait-il qu'il y ait des moments qui nous semblent interminables, où les secondes semblent s'allonger : les 2 minutes 30 du micro-onde quand on a très faim, les 7 minutes à attendre le train suivant dans le froid, les 10 secondes entre le moment où on insère sa carte de crédit dans le lecteur de carte et celui où il vous dit «patienter» puis celui avant qu'on vous annonce «paiement validé», les quelques minutes à attendre derrière la voiture précédente à la station essence, les files d'attentes etc... Et des moments où le temps vous semble avoir été tronqué à la machette.

Pour pouvoir utiliser le temps comme un outil, commençons par faire un état des lieux où s'en va notre temps de manière inutile.
Cette liste non exhaustive permettra peut être à certains de déceler leurs pertes de temps et ainsi de rester attentif à leur suppression.

LES 25 PRINCIPALES CAUSES DE LA PERTE DE TEMPS INUTILE RELEVÉES PAR LES DESIGNERS INTERROGÉS :

1 Chercher quelque chose
«Je l'avais posé juste là pourtant, entre mon Mac et mon Moleskine ...»

2 Discuter de tout et de rien avec les gens que l'on rencontre dans les couloirs, avec des gens au téléphone pendant les heures de travail.
«Savoir soigner ses contacts comme on dit ... Oui, mais en attendant, la pluie et le beau temps ça n'avance pas le planning, hein ...»

3 Attendre le/les retardataire(s)
«La prochaine fois, moi aussi je viendrai 10 minutes en retard.... (ça peut aller loin comme ça...)»

4 Retrouver une référence perdue sur internet
«Avec la plus grosse botte de foin du monde comme adversaire, on peut toujours espérer retrouver l'aiguille...»

5 Le stress
«Il est bien connu que courir en rond les bras en l'air n'a jamais fait avancer personne ...»

6 Vivre «connecté»
«Les applications, Facebook, Twitter et tous les nouveaux mode de communications en direct qui nous grapillent des minutes par ci et par là sans que l'on s'en appercoive vraiment.»

7 Chercher la solution de facilité.
«Celle qui consiste à faire avec les moyens du bord, prendre comme mesure «à peu près» 3 cm parce qu'on n'a pas de mètre à portée de main... Evidemment, c'était en fait 3.7cm et qu'on peut tout recommencer en perdant à nouveaux 3heures dans la journée et en ayant gâché de la matière..»

8 Être totalement obsédé par ce petit détail.
«Cette petite chose presque parfaite qui vous sert de cachette pour oublier la montagne de détails non résolus qui attendent juste derrière vous .. Oui mais non... Cette petite chose a encore besoin d'un petit coup de papier ponce grain 1200...»

9 Ses déplacements
«3heures aller, 3heures retour ... c'est peut-être un peu beaucoup quand même pour un renseignement non ?»

10 Ses routines quotidiennes :
«se lever à la 3ème sonnerie de réveil, s'habiller en cherchant LA bonne tenue du jour, faire le repas, etc. De la survie en somme.. mais qui prend du temps.. activités routinières qu'on pense indispensables mais qui se prolongent inutilement.»

11 Être frustré par un bureau en désordre.
«Ne pas utiliser suffisamment la poubelle. Conserver des documents périmés ou inutiles. Refaire sans cesse classement et rangement. Ca prend du temps, mais ceux qui ne prennent pas ce temps pour cela sont de retour au point n°1.»

12 Faire les choses avec la routine et le fait d'être très familier avec une situation donnée.
«Parfois ça peut aider, mais souvent cela conduit à ne pas prendre conscience du temps perdu et du travail improductif dans l'exécution de certaines tâches».

13 Participer à des réunions inefficaces ou à trop de réunions de peu de valeur.
«Autrement dit, la 32 ème réunion de présentation d'un projet que tu n'as toujours pas eu l'occasion de commencer. Il faut savoir se réunir efficacement»

14. Être incapable de dire «non».
«Est-ce que tu pourrais me prendre des vis m6 chez Hobby en passant ? Oui (+2min). Est-ce que tu pourrais m'aider à faire ces photos 5 minutes ? Oui (+38 min), Est ce que tu pourrais ...»

15 Avoir à composer avec les lenteurs des voies hiérarchiques.
«Pour cette demande il faudrait nous rédiger un mail au nom de monsieur le directeur, que vous écrirez un mot sur deux en italique avec une lettre de couleur différente à chaque mot, imprimé sur papier canson blanc satiné 80g scanné et envoyé à l'adresse que l'on vous indiquera quand vous appellerez notre deuxième secrétaire demain à 10heures. Merci.»

16 Rendre des tâches simples beaucoup trop complexes.
«Faire des montagnes avec des riens.»

17 Toujours remettre au lendemain (procrastination).
«Éviter une tâche ardue et/ou désagréable que l'on nous a assignée.»

18 Une communication inefficace.
«réexpliquer 15 fois les mêmes choses à une personne ou à chacun séparément»

19 Mauvaise écoute
«Elle conduit souvent à des erreurs, à un stress inutile au moment où on se rend compte du manque d'information ou tout simplement au point juste au dessus (communication inefficace) ce qui fera perdre du temps à votre interlocuteur.»

20 Avoir un manque d'habileté pour déléguer des tâches.
«Je vais le faire moi-même». On se retrouve vite avec un emploi du temps surchargé et un travail obligatoirement bâclé.

21 Laisser des tâches non terminées ou constamment sauter d'une tâche à l'autre.
«Manque de concentration, les choses n'avancent pas et donne un sentiment qui nuit à l'envie de travailler.»

22 Avoir l'esprit qui vagabonde.
«La plupart du temps de manière inconsciente, les choses passent, fascinent, amusent et tant que rien ne vient vous remettre les pieds sur terre, le temps défile.»

23 Ne pas bien écrire à la main.
«Perte de temps qui revient régulièrement, de même que pour une mauvaise orthographe, elle nécessite des efforts d'application, et de lecture pour le lecteur comme pour l'auteur! L'auteur tentera parfois de s'y reprendre à plusieurs fois, gachant son temps. Le lecteur quant à lui aura parfois des problèmes de compréhension menant à l'erreur et/ou au moins à l'agacement. (voir point numéro 18, une communication inefficace)»

24 Ne pas replacer les choses au bon endroit.
«Perte de temps pour les autres et pour soi-même. Il renvoie au point sur le rangement qu'il faudra refaire plus souvent, et à la recherche de ses affaires (point numéro 1)»

25 Faire des fautes d'orthographe
«En plus d'un éventuel problème de correction, il renvoie souvent aux corrections multiples que l'on s'impose.
Prendre le temps de se faire relire ou de chercher ses éventuelles fautes sur un moteur de recherches. Ne pas oser travailler seul sur un projet publié etc. Autant de situations gênantes qui grignotent le temps petit à petit.»

En plus de tous ces exemples fréquents, on trouve des pertes de temps plus rarement citées comme:

- l'imprimante en panne une fois sur deux (pourtant il suffirait de la changer une bonne fois pour toute.)

- la mauvaise disposition du mobilier dans une pièce (quand on fait trop d'aller-retour pour la même raison dans une journée, peut-être y a-t-il moyen d'optimiser.)

- la présence d'une fenêtre en face du bureau (parfois bon pour l'inspiration cela est aussi une source de déconcentration)

-Etc.

EXPLOITATION DU TEMPS LIBRE AU SERVICE DU TRAVAIL

On l’a vu dans le premier chapitre, le temps «réel» de travail du designer semble plus court que la moyenne pourtant avec ces différentes analyses, on comprendra évidemment que ce métier mange beaucoup de ce que les designers continuent pourtant de considérer comme du temps libre.
Ainsi, un couple que j’ai interrogé, tous deux designers, m’expliquait qu’ils ne prévoyaient leur destination de vacances, qu’en fonction des usines éventuelles avec lesquelles ils pouvaient par la suite avoir une possibilté de travailler. Ils envoyaient des mails avant les réservations avion/train/hotel etc. et si on acceptait de leur ouvrir les portes de l’usine pour une visite, ils validaient leurs billets.
Ainsi, une journée de leurs vacances est entièrement consacrée à la rencontre avec les fabricants !

« Lorsque nous choisissons nos lieux de vacances et que nous nous basons sur des lieux d’implantation d’usines, cela fait toujours beaucoup rire nos proches. Ils nous disent incapables de lâcher notre travail pour aller respirer un peu. D’une certaine façon, cela est vrai je pense. Mais d’un autre côté, les villes dans lesquelles nous avons atterri, majoritairement à moins d’une heure de l’usine, nous ont toujours beaucoup surpris et dépaysés! Si je le pouvais, je voyagerais beaucoup plus de cette manière.»

S, designer chez Seb

Ici, le temps mixte pendant une journée de vacances semble un bon moyen d’optimiser temps libre et temps de travail.

ET VICE VERSA

Le temps de travail au service du temps libre

«J’ai choisi un travail qui me permette de voyager!»

« Mes objets naissent souvent de ma propre nécéssité. Ce n’est pas toujours très bien vu de faire des produits pour soi, beaucoup vous diront qu’il faut les faire pour les autres, mais quand je cherche une chose et que je ne trouve pas vraiment ce que je veux, je n’ai aucun scrupule à la vendre à une marque qui me financera la conception. Souvent d’ailleurs, l’objet fonctionne et se vend. Alors pourquoi j’arrêterais ? Mon salon regorge de prototypes et d’objets que je n’aurais pas pu me procurer dans le commerce existant.»

J.R designer en agence

Certaines des personnes que j’ai rencontrées m’expliquent simplement leur “boulimie” pour le travail.

«Je ne sais pas vraiment d’où est venue cette envie de créer, c’est quelque chose de simplement vital, je ne peux pas vivre sans créer. D’où mes expériences malheureuses dans le monde des salariés !»

Mélodie Botwin, artisan styliste

Quand on a un véritable “besoin” de travailler, le métier de designer répond en effet très bien à ses attentes. Le temps passé sur un projet est vraiment récompensé. Il est possible d’investir plus pour gagner plus! Mais certains me confient aussi que parfois le gain, c’est simlplement de ne pas se retrouver sans rien à faire et de se sentir démuni. C’est aussi un piège pour certains lorsqu’on travaille en équipe. Savoir que certains fonctionnent comme ça est essentiel pour pouvoir prendre du recul et ne pas se sentir obligé de chercher constamment à travailler autant que ces gens là. Le travail en continu est un bénéfice parfois comparable à une drogue pour certains.

TROISIÈME PARTIE

INTERVIEWS COMPLÈTES, QUESTIONS PLUS GÉNÉRALES SUR LE TEMPS

INTERVIEWS COMPLÈTES

Des réponses sur le temps, les délais et les rythmes parfois un peu “tabous”

L’ensemble des interviews n’est pas présent pour la simple raison que beaucoup de designers ont eu la gentillesse de me répondre avec la plus grande sincérité pour le bien de mon travail mais préfèrent qu’elles ne soient pas publiées telles quelles. Certaines parties ‘‘validées’’ se retouvent donc sous forme de citations, le reste m’ayant servi dans mon analyse et mes textes de façon anonyme.
Encore merci à ceux qui ont bien voulu prendre le temps de répondre et à ceux qui ont accepté la publication.

ALEXANDRA MARIN, DESIGNER CHEZ L'OREAL

Je m'appelle Alexandra Marin, j'ai 26 ans. Je suis née et ai fait mes études à Lyon à l'Ecole de Condé. Après des études courtes (BTS Design de Produit) j'ai décidé de faire un an de stage pour approfondir mes connaissances : 6 mois chez les Sismo à Paris et 6 mois chez Avant Première à Lyon. J'ai ensuite été embauchée au sein du groupe Fagor Brandt pour être designer la marque De Dietrich. J'ai ensuite travaillé 1 an chez les 5.5 Designers à Paris.

Depuis septembre de cette année je suis designer pour le groupe L'Oréal. Je pars occuper le même poste à Tokyo dès le mois de Janvier. Il s'agit d'une nouvelle équipe (depuis 8 mois) de designers devant intégrer et mettre en avant des innovations pour nos futurs packagings cosmétiques et soins. Nous travaillons aussi bien pour les métiers du cheveux, soin et hygiène, et make-up. Nous sommes 4 designers à poste égal dans cette équipe et nous n'avons pas de directeur design à proprement parlé. Chaque designer gère la totalité d'un projet, c'est à dire des demandes des ingénieurs packaging, et parfois quand le temps nous le permet nous poussons nos propres idées vers ces mêmes équipes.

*** Quelle est l'influence du temps sur vous même au quotidien? (Êtes-vous plutôt une personne stressée, ponctuelle, toujours en retard etc.?**
Je suis une personne assez stressée lorsque les choses sont mal coordonnées. C'est pourquoi j'ai besoin que le plus de choses possibles soient calées sur le temps. Je suis très ponctuelle, j'ai plutôt tendance à arriver 5min en avance.

*** Est-ce la même chose dans votre vie professionnelle ou non ? (si non pourquoi selon vous ?)**
Je suis ponctuelle également dans mon travail, j'aime arriver à l'heure aux rendez-vous, rendre les projets à temps (dans la mesure du possible!)
Mais j'apprécie aussi, hors contexte de rendez-vous, arriver plus ou moins à l'heure que je souhaite sur mon lieu de travail en étant cadre. Ne pas se presser le matin, c'est important être en bonne condition pour commencer à travailler sereinement.

*** Pouvez-vous donner un exemple de la journée type de travail la plus fréquente dans votre vie professionnelle? (vos horaires, votre rythme de travail, votre organisation générale, vos liens avec les autres s'il y en a, ainsi que les paramètres extérieurs au travail qui influe sur votre emploi, ex: famille, saison etc)**
Je commence généralement vers 9h30, 9h45 le temps de prendre un thé et dire bonjour à tout le monde. Chose importante pour la cohésion de l'équipe! Je lis mes mails et réponds tout de suite à ceux que je peux faire: c'est à dire ceux qui ne sont pas du travail en soi (modifications de 3D, de rendus, nouveau projet, etc). Je m'attaque ensuite au projet le plus urgent pour faire les 3D, de nouveaux rendus, et lancer des maquettes en stéréo. Nous faisons parfois des brainstorming selon la difficulté et l'enjeu du projet pour amener les meilleures idées possible. Ce temps est parfois difficile à trouver mais il est très bénéfique par la suite.

***Combien de temps dure en moyenne, un de vos projets ? Cela dépend-il de vous, et dans le cas contraire de qui ces délais dépendent-ils ?**
Nos demandes en internes sont souvent traitées rapidement car les timings entre les labos, le marketing, et les ingénieurs sont millimétrés au jour près. Du coup nous nous répartissons les projets selon la charge de chacun pour pouvoir répondre au plus vite. Je passe donc en moyenne 3 jours par projet pour répondre à la première demande. Nous avons en moyenne 1 ou 2 semaines de délais pour rendre les projets, ce qui me permet de commencer un projet et de revenir dessus quelques jours plus tard avec de nouvelles idées.

*** Quel était votre projet le plus court ?**
Pourquoi était-il si court et quels en sont vos souvenirs ?
Il est arrivé plusieurs fois que je doive réponde à une demande de nouveau projet à faire pour le lendemain matin. Je n'aime pas ce genre de situation car j'ai plus l'impression de devoir "dépanner" la personne me faisant la demande plutôt que de lui fournir une réponse bien pensée. Je pense que ce genre de situation n'est bénéfique pour personne car elle amène du stress et du travail dans la précipitation.

***Au contraire, quel était votre projet le plus long ?**
Quelles étaient les raisons de cette "longueur" et quelles ont été les particularités d'un tel projet selon vous ?
Notre équipe est trop récente pour parler des projets longs. Nous avons souvent des allers-retours avec les ingénieurs pour améliorer nos designs suite à des tests consommateurs, des baisses de coûts, ou de nouvelles données techniques. Des projets sont en cours depuis donc le début de la création de l'équipe.

*** Pouvez-vous donner une idée des grandes étapes d'un projet dans votre travail ?**
Un projet commence par une prise de brief de la part d'un ingénieur packaging (Cheveux, soins ou maquillage). Je commence par quelques croquis très rapides et passe tout de suite à la 3D. C'est une technique de travail que j'ai tout le temps eu, en agence ou en intégré. Je fais ensuite des rendus et retouches ces images si besoin. J'envois la présentation par mail au personnes concernées. Si une piste est immédiatement choisie elle est envoyée au bureau d'étude. Le plus souvent nous validons les pistes préférées en faisant des maquettes pour étudier les proportions et ergonomie.

***Quelles sont les choses (même minimes) qui prennent le plus de temps selon vous dans votre vie ? et dans vote vie professionnelle ?**
Ce n'est pas forcément tous les jours, mais j'ai le sentiment d'être très prise par mon téléphone. Je n'y suis pourtant pas accro du tout mais j'ai l'impression de passer du temps à supprimer tous les spams que je reçois sans y être abonnée, de répondre aux sms, puis aux appels. Le second point est le transport, en semaine pour travailler et le weekend. Parfois j'ai l'impression d'avoir passé la moitié de ma semaine dans ceux-ci et vivant à Paris je peux facilement mettre une heure pour aller à un lieu de rendez-vous

***A quel moment diriez-vous que le temps agit positivement sur vous et votre travail ?**
A quel moment le temps vous semble-t-il au contraire tortionnaire ?
Les délais raccourcis ou déjà courts depuis le début permettent parfois de se "forcer" à trouver les meilleures solutions rapidement. En étant cadre je peux me permettre de m'absenter pour assister à des formations ou conférences, mais aussi aller faire du benchmark dans les magasins de cosmétiques. Délaisser de temps en temps son écran me permet de renouveler mes idées ou bien parfois de débloquer des projets.
Mais au contraire, les périodes où j'ai beaucoup de boulot m'empêchent de faire ces rendez-vous et sorties, alors qu'elles seraient plus bénéfiques à ce moment là. Malheureusement c'est une chose difficile à changer.
Les délais très courts (une journée ou moins) sont terribles pour moi car je vais passer beaucoup de temps à regarder le temps restant et cela va avoir tendance à me retarder. J'ai beau essayer de me détendre, je n'y arrive pas!

*** Quel est le moment où vous êtes le plus "productif" ?**
J'aime bien le matin, surtout le passage juste avant d'aller manger. Je sais que le repas du midi est le moment où l'on ne parle plus de boulot avec mes collègues, alors c'est une vraie pause! Puis j'adore manger, évidemment.
Je suppose que lorsque je sais que je vais m'absenter de mon bureau pour aller manger (ou partir le soir) j'ai envie de finir le maximum de choses et j'avance vite sans même m'en rendre compte.

*** Séparez-vous clairement vie perso et vie professionnelle ou non ?**
Pourquoi et surtout de quelle manière cela se traduit-il ?
En général oui, mais mon cas est un peu particulier. Depuis que j'occupe ce poste je sais que je vais partir travailler à l'autre bout du monde. Alors cela a une incidence dans ma vie personnelle, amoureuse et familiale. J'en parle forcément avec les gens qui me sont proches. En revanche je ne parle pas de mes projets, car ils sont censés être confidentiels et je n'ai aucune envie de rapporter "du boulot" chez moi le soir. Les discussions vont plus s'axer sur des démarches administratives, des rendez-vous, etc.

*** Quelle est l'influence du temps dont vous disposez, sur votre travail (vos "objets")?**
Voir réponse ci-dessous

*** De manière générale, êtes-vous plus à l'aise dans des projets sur la longueur ou avec un délai plutôt court ? (pourriez-vous l'expliquer rapidement ?)**
Je suis à l'aise lorsque le projet à une date raisonnable. Pas non plus trop long car je vais avoir tendance à faire passer plein de projets avant celui en question et l'oublier. Un délai d'une ou deux semaines pour faire un projet est agréable, pour avoir le temps d'alterner avec d'autres et de prendre du recul.

PRENONS EN EXEMPLE VOTRE DERNIER PROJET EFFECTUÉ :
***Rapide présentation, explication du projet.**
***Si pour ce même projet, je vous avais doublé votre délais (exemple: on passe de 6 mois à 1 année), que pensez vous que cela aurait changé sur le résultat final ? Et sur vous même ?**
Nous devions repenser des produits de soins pour des seniors et s'adapter à leur gestuelle plus difficile.
Je pense que l'ajout de temps sur ce projet aurait été bénéfique car je n'ai même pas eu le temps de bien dessiner les produits, et surtout de les tester moi-même à l'aide de maquettes, qu'ils sont déjà partis en test consommateur.
Si j'avais pu tester ces produits avant j'aurais eu une idées de l'ergonomie de mes produits, et les points de comparaisons entre nos designs nous permettent d'améliorer nos produits suivant et de savoir tout de suite ce qui va fonctionner ou non.

*** Si au contraire j'avais divisé ce temps par 2 ? (que pensez vous que cela aurait changé sur le résultat final ? Et sur vous même ?)**
Si le temps avait été divisé par deux il n'y aurait pas eu la totalité de la gamme. Le projet n'aurait pas été complet et j'aurai eu l'impression d'avoir laissé un projet à l'abandon. Car en général il est difficile de revenir sur un projet et rajouter des pistes de recherches alors que les propositions ont déjà été envoyées aux ingénieurs et marketing.
J'aurai été frustrée de ne pas avoir eu le temps, et donc la chance de faire de mon mieux.

*** Quelles sont vos techniques pour gérer votre temps ?**
Je passe le plus vite possible en 3D afin d'appréhender les volumes, d'intégrer les bases techniques lorsque j'en ai. Cela me permet d'être réactive pour lancer des maquettes de formes pour valider une première étape de design.
Je suis également ponctuelle et ordonnée. Je range tous mes dossiers de projets et mes mails minutieusement de manière à pouvoir les retrouver en 2 clics. Cela fait un peu maniaque mais c'est ma manière de gagner du temps et de travailler sereinement. Notre chef nous organise un emploi du temps pour répartir les projets, mais je me fais également mon propre agenda avec les projets les plus urgents, et les post-it pour tous les imprévus à traiter au plus vite. Si je n'écris pas ce que l'on me demande je l'oublie dans la journée.

*** Pensez-vous que les designers disposent d'assez de temps dans leur travail de façon générale?**
J'ai travaillé en agence et dans de grosses entreprises, les deux univers sont opposés sur le temps. En agence j'ai vécu de fortes affluences de boulot, puis le calme plat (voir même trop) à certaines périodes. En intégré j'ai toujours eu beaucoup de travail, c'est très régulier, ce qui permet de trouver son rythme, mais en même temps je n'ai pas l'impression d'avoir du temps pour souffler et créer d'autres projets que ceux que l'on nous commande, alors qu'il s'agit d'une partie de mon travail.
J'ai l'impression d'avoir peu de temps, car j'ai toujours l'esprit pris dans plein d'idées et questionnements, mais en même temps je fais le métier dont j'ai toujours rêvé et qui est une véritable passion. Je ne me pleins pas d'avoir trop de boulot, je suis même heureuse d'en avoir autant, c'est juste que les personnes qui nous entourent et qui ne sont pas designers n'ont pas idée du temps qu'il nous faut pour réaliser un projet. Même en leur expliquant, il est difficile de montrer toute notre implication. Mais j'y travaille!

***Selon vous, à quel moment le temps passe du bienfait à la contrainte? Et inversement, de la contrainte au bienfait ?**
Avoir beaucoup de temps va permettre de bien réfléchir au projet et de prendre du recul. Mais en ayant trop de temps cela devient une contrainte car il va amener le designer à trop remettre en question son travail, et à même parfois refaire entièrement des pistes, ce qui n'aurait pas été nécessaire.
Les courts délais nous forcent à nous rassembler pour faire des brainstorming, et à 4 les idées sont meilleures et très rapidement. Faire des brainstorming sans être dans l'urgence peuvent aussi parfois nous emmener sur des pistes trop complexes sans issues.

La dernière question est pour vous:
Si vous pouviez poser une question au prochain designer répondant au questionnaire, sur son rapport au temps, que voudriez vous savoir ?
Votre métier de designer vous prend-il du temps dans votre vie personnelle?
J'entends par là, travailler en freelance le weekend, faire de la veille selon votre spécialité, en parler autour de vous, se nourrir d'expositions, etc. Faire des choses qui peuvent vous apporter au non des bénéfices pour le travail la semaine.

THOMAS BOULANGER, DESIGNER PRODUIT DEPUIS 6 ANS À L'AGENCE BARRÉ ET ASSOCIÉS,

J'ai eu l'occasion de travailler en entreprise de confection textile (sac, bagagerie...) pendant 2 ans, puis j'ai eu une expérience en agence de design produit dans le secteur du médical.
Aujourd'hui je travaille à l'agence Barré et Associés, spécialisée dans l'innovation et le design, en tant que designer produit / chef de projet.
Mon travail est extrêmement varié, tant sur la diversité des projets que sur le travail et les outils de travail.

*** Quelle est l'influence du temps sur vous même au quotidien? (Êtes-vous plutôt une personne stressée, ponctuelle, toujours en retard etc.?**
Je suis quelqu'un de très ponctuel, je n'aime pas arriver en retard.
Dans ma vie privée, je ne suis pas de nature stressée.
En revanche je suis stressé par mon travail, qui demande beaucoup de mon temps et de mon énergie.
Mon travail est une remise en question en permanence.

*** Pouvez vous me donner un exemple de la journée type de travail la plus fréquente dans votre vie professionnelle? (vos horaires, votre rythme de travail, votre organisation générale, vos liens avec les autres s'il y en a, ainsi que les paramètres extérieurs au travail qui influent sur votre emploi ex famille, saison etc)**
Ma journée type de travail commence aux environs de 9h15 et ce termine vers 19h du lundi au vendredi.
L'agence ou je travaille se compose de différentes BU (business unit) : design produit / design graphique / stylisme / R&D / packaging / innovation lab.
Je travaille régulièrement (quasi quotidiennement) avec mes collègues de BU design produit.
Je ne peux pas vraiment contrôler mon rythme de travail car, régulièrement, nous sommes contraint de travailler beaucoup plus tard afin de terminer des projets urgents. Je peux donc difficilement prévoir des choses les soirs de la semaine.
Il m'arrive également quelque fois de travailler les weekend.

***Combien de temps dure, en moyenne, un de vos projets ?**
Mes projets sont tellement variés qu'ils peuvent aller de 2-3 jours à plus d'1 an.

*** Quel était votre projet le plus court ?**
Pourquoi était-il si court et quels en sont vos souvenirs ?
Souvent nous avons des projets sous forme de «cahier d'idées». Il se font soit par des séminaires créatifs, soit en équipe projet, soit seul, et en général en quelques jours à peine. Ca part dans tout les sens, et ça donne l'occasion de sortir des idées plus personnelles.

***Au contraire, quel était votre projet le plus long ?**
Quelles étaient les raisons de cette «longueur» et quelles ont été les particularités d'un tel projet selon vous ?
Le développement d'une nouvelle collection prends beaucoup de temps pour définir les axes, les clés de succès de la gamme. Puis définr les registre stylistique. Le plus long reste la partie de suivi industriel qui est une étape longue et contraignante, mais reste indispensable pour beaucoup de projet.

*** Pouvez vous donner une idée des grandes étapes d'un projet dans votre travail ?**
Mon travail sur un projet «classique» :
1 - Benchmarcking créatif / concurrentiel / de transfert
2 - ACR - Analyse du contexte et recommandation
3 - APS - Avant Projet Succint (phase de recherche et de proposition stylistique et conceptuelle - sous forme de dessin Photoshop / Illustrator)
4 - APD - Avant Projet Détaillé (soit 3D soit plan Illustrator)
5 - Développement (suivi industriel)

***Quelles sont les choses (même minimes) qui prennent le plus de temps selon vous dans votre vie? et dans vote vie professionnelle ?**
Mes trajets en voiture pour me rendre à mon travail (en moyenne 45min le matin et plus d'1h le soir)

***A quel moment diriez-vous que le temps agit positivement sur vous et votre travail ?**
Lorsque je n'en n'ai plus ! (juste avant de devoir présenter un projet).
C'est un boost pour mon travail. Mais il ne faut pas que ça arrive trop souvent parce que c'est épuisant.

*** A quel moment le temps vous semble-t-il au contraire tortionnaire ?**
Juste avant une présentation si j'ai «trop de temps» / trop d'avance !
J'ai la sensation d'oublier quelque chose, ou même je remets en question mon travail.

*** Quel est votre moment préféré de la journée ? (et pourquoi?)**
Le soir quand j'ai fini une grosse journée bien rempli.

*** Quelle est le moment où vous êtes le plus «productif» ?**
Mon travail m'impose d'être créatif 24h/24. Par exemple, dans une journée il m'arrive souvent de travailler sur 3 projets différents.

*** Séparez-vous clairement vie perso et vie professionnelle ou non ?**
Pourquoi et surtout de quelle manière cela se traduit-il ?
Pas vraiment non...
Je considère que j'exerce un «métier passion», qui m'oblige à me donner à 100%.
Être designer c'est avoir l'esprit créatif, et je ne vois pas comment on peut immaginer de nouvelles choses sans être également créatif chez soi.
Pour faire simple, je suis un «hyperactif» dans ma vie de tous les jours. Je ne sais pas me poser et rien faire.
En dehors de mon travail, je suis également entraîneur de tennis le weekend, et je danse la salsa / bachata / rock avec ma compagne très régulièrement.

*** Quel est l'influence du temps dont vous disposez, sur votre travail (vos «objets»)?**
Avant cet interview je ne m'étais jamais poser la question comme ça, mais c'est vrai qu'il y a une réel différence. Il me semble que les projets sont plus originaux, plus osés. Cela dis on ne maîtrise pas tout et il y a souvent beaucoup de choses non contrôlés comme le choix des partenaires ou des matériaux.

*** De manière générale, êtes-vous plus à l'aise dans des projets sur la longueur ou avec un délai plutôt court ? (pourriez-vous l'expliquer rapidement ?)**
J'aime la variété des projets. Je n'ai pas de préférence sur la durée des projets.>

PRENONS EN EXEMPLE VOTRE DERNIER PROJET EFFECTUÉ :
***Rapide présentation, explication du projet.**
***Si pour ce même projet, je vous avais doublé votre délai (exemple: on passe de 6 mois à 1 année), que pensez-vous que cela aurait changé sur le résultat final ? Et sur vous-même ?**
Design d'une gamme de lunettes de soleil. (adulte / ado / femme)
Je pense qu'avec plus de temps mon travail serait moins stressant mais le résultat final du projet aurait été très proche.

*** Si au contraire j'avais divisé ce temps par 2 ? (que pensez-vous que cela aurait changé sur le résultat final ? Et sur vous même ?)**

Pour faire simple, ça arrive souvent que mon temps de travail soit revu à la baisse donc je peux facilement répondre à cette question.
Le résultat est toujours conforme à mes exigences parce que j'aime mon métier et que je me donne à fond quite à faire plus d'heure par contre, je suis épuisé.

*** Quelles sont vos techniques pour gérer votre temps ?**
Malheureusement il n'y en a pas vraiment... A part être bien organisé et surtout ne pas se disperser.
Je fais aussi des listes, du plus urgent au moins urgent. Parfois changer de lieu aussi, en allant dans un autre endroit j'ai limpression de recommencer une nouvelle journée et de retrouver de l'efficacité. Donc, a bien y réflechir, si, il y en a...

*** Pensez-vous que les designers disposent d'assez de temps dans leur travail de façon générale?**
Pour ma part, la réponse est NON ! La fin d'un projet et très souvent un moment de frustration parce que l'on a pas toujours le temps de réaliser toutes nos idées.

***Selon vous, à quel moment le temps passe du bienfait à la contrainte? Et inversement, de la contrainte au bienfait ?**
Bienfait à la contrainte :
Au moment où l'on en n'a pas assez pour assouvir nos désirs
Contrainte au bienfait :
Lorsque l'on crée (surtout quand je dessine), je trouve que le temps s'arrête. Comme si je me trouvais dans un autre endroit, sans soucis de temps, de pression, de stress.

*** La dernière question est pour vous:**
Si vous pouviez poser une question au prochain designer répondant au questionnaire, sur son rapport au temps, que voudriez vous savoir ?
Comment gérez-vous votre temps au quotidien ? (question déjà posée plus haut mais c'est cela que j'aurais posé)

GUILLAUME THIBAUD, SERVICES DESIGNER, PSA PEUGEOT CITROËN

*** Quelle est l'influence du temps sur vous même au quotidien? (Êtes vous plutôt une personne stressée, ponctuelle, toujours en retard etc.?)**
Le temps est une contrainte liée aux autres, je n'aime pas être en retard pour ne pas faire attendre. Mais si je ne suis pas attendu, alors j'oublie le temps. Si je suis seul, je suis mes envies, à plusieurs le temps permet de se synchroniser.

*** Est ce la même chose dans votre vie professionnelle ou non ? (si non pourquoi selon vous ?)**
Non, dans ma vie professionnelle je ne suis jamais seul, je ne peux donc jamais oublier le temps. Où si je le fais, il me rattrape très vite.

*** Pouvez-vous me donner un exemple de la journée type de travail la plus fréquente dans votre vie professionnelle? (vos horaires, votre rythme de travail, votre organisation générale, vos liens avec les autres si il y en a, ainsi que les paramètres extérieurs au travail qui influent sur votre emploi ex famille, saison etc)**
Levé 06 :45, j'emmène ma fille à l'école à 08 :30, je prends mon scooter et arrive vers 09 :30 au bureau (s'il neige je reste chez moi). Je travaille seul ou en groupe jusqu'à midi. Pause d'une heure. L'après midi je travaille seul ou en groupe jusqu'à 18h30. Puis je prends mon scooter pour retrouver ma fille et libérer sa babysitter à 19 :30. Je fais le diner qui se termine vers 20 :30, je couche ma fille vers 21 :00. Puis je me pause jusqu'à 23 :00… minuit.

***Combien de temps dure, en moyenne, un de vos projets ? Cela dépend-il de vous, et dans le cas contraire de qui ces délais dépendent-ils ?**
Il n'y a pas de moyenne. Cela dépend des délais du clients.

*** Quel était votre projet le plus court ?**
Pourquoi était-il si court et quels en sont vos souvenirs ?
10 jours, pour des start-up avec peu de budget et pressées. J'en garde un bon souvenir même si c'était assez stressant.

***Au contraire, quel était votre projet le plus long ?**
Quelles étaient les raisons de cette "longueur" et quelles ont été les particularités d'un tel projet selon vous ?
Plus d'un an… un projet dont l'intention initiale n'était pas bonne et qui n'a donc jamais convaincu malgré les multiples tentatives et reformulations. Mauvais souvenir.

*** Pouvez-vous donner une idée des grandes étapes d'un projet dans votre travail ?**
Ecouter, créer, synthétiser, communiquer.

***Quelles sont les choses (même minimes) qui prennent le plus de temps selon vous dans votre vie? et dans vote vie professionnelle ?**
Les démarches administratives et la « sensibilisation des esprits » où comment faire comprendre aux autres ce qu'est mon travail.

***A quel moment diriez-vous que le temps agit positivement sur vous et votre travail ?**
Lorsque j'en ai ou que l'on me le donne. Même si parfois, plus une échéance se rapproche et plus je suis productif (mais pas forcément créatif)

A quel moment le temps vous semble-t-il au contraire tortionnaire ?
Lorsqu'il faut faire sans réfléchir ou prendre de recul.

*** Quel est votre moment préféré de la journée ? (et pourquoi?)**
Lorsque je retrouve ma fille.

*** Quelle est le moment où vous êtes le plus "productif" ?**
Lorsque j'en ai envie. Je n'arrive pas à travailler lorsque je n'en ai pas envie.

*** Séparez-vous clairement vie perso et vie professionnelle ou non ?**
Pourquoi et surtout de quelle manière cela se traduit-il ?
Avant non, depuis que j'ai une fille oui. Je dors la nuit, je prévois des vacances, le soir je ne travaille pas.

*** Quelle est l'influence du temps dont vous disposez, sur votre travail (vos "objets")?**
Mon téléphone mobile ou agenda me permettent de réorganiser mon temps. Bien dormir ou faire la sieste me permettent de mieux gérer mon temps. Sur mes objets, plus j'ai le temps plus ils plaisent à un grand nombre de gens il me semble.

*** De manière générale, êtes-vous plus à l'aise dans des projets sur la longueur ou avec un délai plutôt court ? (pourriez-vous l'expliquer rapidement ?)**
Les délais plutôt courts me vont mieux car je peux être impulsif et généreux alors que sur les longs il faut être endurant, sur sa réserve.

PRENONS EN EXEMPLE VOTRE DERNIER PROJET EFFECTUÉ :
***Rapide présentation, explication du projet.**
Secret, désolé.

***Si pour ce même projet, je vous avais doublé votre délai (exemple: on passe de 6 mois à 1 année), que pensez-vous que cela aurait changé sur le résultat final ? Et sur vous-même ?**
Je me serais fatigué et le projet aurait perdu de sa force.

*** Si au contraire j'avais divisé ce temps par 2 ? (que pensez-vous que cela aurait changé sur le résultat final ? Et sur vous-même ?)**
J'aurais été frustré et le projet aurait été bâclé.

*** Quelles sont vos techniques pour gérer votre temps ?**
Je fais des plannings au travail, chez moi j'essaie de faire ce que je veux quand je le veux.

*** Pensez-vous que les designers disposent d'assez de temps dans leur travail de façon générale?**
Oui, pour de l'industriel, surtout s'ils savent vendre une méthode.

***Selon vous, à quel moment le temps passe du bienfait à la contrainte? Et inversement, de la contrainte au bienfait ?**
Si les choses doivent se faire, elles se font. Il faut leur laisser le temps. Il n'est pas bénéfique de forcer le temps dans un sens comme dans l'autre.

La dernière question est pour vous:
Si vous pouviez poser une question au prochain designer répondant au questionnaire, sur son rapport au temps, que voudriez vous savoir ?
Les designers ne devraient-ils pas prendre du temps pour « vivre » pour être bon dans leur travail ?

PHILIPPE EMANI, DESIGNER CHEZ PSA PEUGEOT CITROEN

Rapide présentation de vous, votre parcours, votre travail actuel et ses particularités. (quelques lignes) :
Je suis designer produit automobile, de 44 ans avec 18 années d'expérience dans mon métier.
Issu d'une formation généraliste jusqu'aux baccalauréats (2 bacs) : un littéraire et un scientifique, j'ai décidé de faire de ma carrière professionnelle ce que j'en voulais et de suivre ma passion.
J'ai toujours pensé et cru qu'on ne peut jamais être trahi par sa passion, et que si nous avions la chance d'en avoir une, qu'il fallait la suivre s'en servir comme protection dans la vie, j'ai essayé et ça marche…

*** Quelle est l'influence du temps sur vous même au quotidien? (Êtes vous plutôt une personne stressée, ponctuelle, toujours en retard etc.?)**
Pour être franc, je suis un peu de tout ça dans la vie. Qui peut se vanter de toujours être à l'heure, ou toujours en retard.
J'essaie de ne pas faire aux autres ce que j'aimerai pas subir des autres, après, y parvenir est un autre challenge.

*** Est ce la même chose dans votre vie professionnelle ou non ? (si non pourquoi selon vous ?)**
Oui

*** Pouvez-vous me donner un exemple de la journée type de travail la plus fréquente dans votre vie professionnelle? (vos horaires, votre rythme de travail, votre organisation générale, vos liens avec les autres si il y en a, ainsi que les paramètres extérieurs au travail qui influent sur votre emploi ex famille, saison etc)**
Une journée de travail varie énormément d'un jour à l'autre. Dans notre métier tout évolue en dents de scie. Même si je crée une barrière entre vie professionnelle et vie privée, il est impossible de les dissocier complètement ; les deux domaines étant tributaires de votre état d'esprit.

***Combien de temps dure, en moyenne, un de vos projets ? Cela dépend-il de vous, et dans le cas contraire de qui ces délais dépendent-ils ?**
5 ans pour un projet complet.

*** Quel était votre projet le plus court ?**
1 jour : une pièce d'intérieur automobile.

*** Pourquoi était-il si court et quels en sont vos souvenirs ?**
Il fallait le faire pour « hier »… C'est de plus en plus fréquent...

***Au contraire, quel était votre projet le plus long ?**
Un véhicule complet toutes versions confondues.

Quelles étaient les raisons de cette «longueur» et quelles ont été les particularités d'un tel projet selon vous ?
Décisions longues à venir, budget long à obtenir, et observation du marché.

*** Pouvez vous donner une idée des grandes étapes d'un projet dans votre travail ?**
Imagination
Création
Orientation
Choix
Industrialisation et suivi
Validation
Inauguration
Observation de la clientèle (presse et/ou clients)

***Quelles sont les choses (même minimes) qui prennent le plus de temps selon vous dans votre vie? et dans vote vie professionnelle ?**
Les bouchons sur la route
Les décisions des « boss » indécis et hésitants
L'obtention de budgets pour acter un projet

***A quel moment diriez-vous que le temps agit positivement sur vous et votre travail ?**
Lorsque justement il est rare, et qu'il faut décider vite. Quand le temps et court mais que cela reste possible.

***A quel moment le temps vous semble-t-il au contraire tortionnaire ?**
Lorsque la décision importante tarde et que le projet (personnel ou professionnel) se fâne.

*** Quel est votre moment préféré de la journée ? (et pourquoi?)**
Plusieurs :
Lorsque je joue avec mes enfants et avec ma femme.
Et parfois lorsque je suis tout seul pour me retrouver moi-même

*** Quelle est le moment où vous êtes le plus «productif» ?**
Le matin et le soir tard.

*** Séparez-vous clairement vie perso et vie professionnelle ou non ?**
Oui, mais non complètement car dans le design c'est impossible.

*** Pourquoi et surtout de quelle manière cela se traduit il ?**
Dans le design l'esprit est toujurs dans un processus de création, même lorsqu'on dort.

*** Quel est l'influence du temps dont vous disposez, sur votre travail (vos "objets")?**
Je ne saisis pas cette question… ?

*** De manière générale, êtes vous plus à l'aise dans des projets sur la longueur ou avec un délais plutôt court ? (pourriez vous l'expliquer rapidement ?)**
Je n'ai pas de préférence, les deux peuvent être très intéressants et motivants, tout est question de convivialité de l'équipe avec laquelle je travaille.

PRENONS EN EXEMPLE VOTRE DERNIER PROJET EFFECTUÉ :
***Rapide présentation, explication du projet.**
Sorry, secret !!!

***Si pour ce même projet, je vous avais doublé votre délais (exemple: on passe de 6 mois à 1 année), que pensez vous que cela aurait changé sur le résultat final ? Et sur vous même ?**
Le résultat aurait sûrement été moins fructueux.

*** Si au contraire j'avais divisé ce temps par 2 ? (que pensez vous que cela aurait changé sur le résultat final ? Et sur vous même ?)**
Je pense que j'aurai tout simplement refusé ou recalé ce projet, il faut un minimum de maturité quand-même.

*** Quelles sont vos techniques pour gérer votre temps ?**
Post it, petites fiches, croquis, mémoire visuelle…

*** Pensez vous que les designers disposent d'assez de temps dans leur travail de façon général?**
Oui je le pense, sinon ils deviennent des artistes. Le paramètre « temps réduit » est moteur dans notre métier.

***Selon vous, à quel moment le temps passe du bienfait à la contrainte? Et inversement, de la contrainte au bienfait ?**
Lorsque le planning change régulièrement et surtout lorsque les décideurs changent d'avis comme de chemises.

La dernière question est pour vous:
Si vous pouviez poser une question au prochain designer répondant au questionnaire, sur son rapport au temps, que voudriez vous savoir ?
Avez-vous le temps de faire ce que vous avez dans l'esprit ?

ANTONIO COS, DESIGNER INDÉPENDANT

DATE DE NAISSANCE : 01/08/1975

Bonus : A quelle heure avez vous choisie de répondre à ce questionnaire ?
Je commence par le bonus, si vous le permettez : Mardi 22 octobre 2013, 21h21. (Régulièrement, mon heure rien que pour moi est autour de ce moment là)

1) En tant que designer, quelle serait votre définition du mot "temps" ? Et comment définiriez-vous votre rapport avec le temps?
Dans un premier temps, pour être en thème avec votre questionnaire, je vais m'efforcer d'écrire d'une traite, telle une pensée ou une conversation. Dans ce cas un monologue.
Bien. Ceci étant dit, je trouve dans cette question une première difficulté. Je ne lis pas le temps de façon spécifique c'est à dire en tant que designer mais simplement en tant qu' être humain. Définir le temps n'est pas une chose facile. Étienne Klein, dans son livre Les tactiques de Chronos en parle beaucoup mieux que moi. Le temps, depuis la lettre marquée en rouge à celle marquée en vert "s'est écoulé". De façon irréversible nous allons dans une direction. C'est à dire que de la lettre rouge à la lettre verte, j'ai/vous avez vieilli. Le temps est lié à l'espace ou du moins c'est ce que l'on suppose… et là cela se complique. Si l'espace a des caractéristiques variables, cela veut dire que le temps n'est pas le même partout??? Je ne saurais vous dire là maintenant, de suite, il faut que j'y pense… mais le temps passe. C'est faux d'ailleurs, ce n'est pas le temps qui passe mais nous. Le temps lui reste comme entité impalpable mais essentielle de notre monde. Comme le décrit Etienne Klein, si le temps s'écoule, cela suppose, comme dans le cas d'une rivière : une source, un courant, un lit, une force… Pas si simple tout ça. Je vais m'arrêter là pour essayer de vous donner une définition concise du temps qui n'est pas de moi mais que je trouve juste : Une succession d'instants.Il me vient à l'esprit un film qui m'a séduit par sa simplicité et efficacité quant à l'argument temps : Printemps, été, automne, hiver… et printemps di Ki-duk Kim. Vous verrez c'est plus "parlant" que mes blabla.Une autre référence : le film In Time de Andrew Niccol. Le scénario est intéressant.
Mon rapport au temps est simple, je me sens en ce moment, et ce moment dure depuis plusieurs mois comme le lapin d'Alice aux Pays des Merveilles… C'est navrant.

2) Quelle est votre heure ou votre moment préféré ? Celui que vous détestez ? (pourquoi?)
Le moment que je préfère est le même que celui que je déteste. Cela dépend bien sur des périodes… Ce moment se divise en deux : celui où je me lève et celui où je me couche. Vous comprendrez que suivant des moments de bien être je suis impatient ou presque de me lever et quand le moral n'est pas au rendez vous c'est le moment que je déteste. Vice-versa pour la fin de journée.

3) A quelle heure commencez-vous à travailler ? Avez-vous un emploi du temps régulier ou changez-vous souvent vos horaires et habitudes de travail ?
J'exerce la profession de designer indépendant, dans le sens où je n'ai pas d'employés à gérer. Vous vous doutez donc que mon emploi du temps est justement basé sur le fait que je n'ai pas d'emploi du temps, du moins pas fixe ou routinier. Je peux commencer à 7h du matin comme à 11h du matin, je peux finir à 18h comme à 2h du matin. Mais tout cela est bien relatif car lorsque la passion devient profession il n'y a pas de fin.

4) Quel est le moment de la journée où vous semblez être selon vous, le/la plus productif (-ve) ? Avez-vous une idée de la raison de cette productivité accrue ou de meilleure qualité ?
Je pense que la productivité est liée à nos activités plus qu'à un moment de la journée.
Si, par exemple, je rencontre dans une journée de nombreuses personnes, discussions, découvertes, exposition, cinéma, lecture, visiter une ville ou si je fais quelque chose d'insolite donc de pas routinier (tiens! c'est la 2ieme fois qu'il vient lui… routinier…) cela peut contribuer à ma productivité. Je suis un contemplatif actif. 1 contempler, 2 agir. Il faut réussir à préserver cette sensiblité, à être éponge, manche à air, antenne. Être réceptif et emmagasiner.L'heure "illuminatrice" est donc pour moi variable, je ne saurai vous dire, c'est là, latent. Je constate cependant que les moments où je voyage, (souvent en transit entre Bâle et Milan, en train) sont productifs. La Suisse, le train, rien de tel pour remettre les pendules à l'heure!

5) Quelle est l'influence sur vous et votre production, du temps donné pour la création d'un projet (exemple : 1 workshop d'une semaine ou un travail sur 2 ans). Quel est le cas le plus agréable selon vous ? Le plus créatif, le plus qualitatif? etc. Pensez-vous que les designers en général prennent / disposent d'assez de temps ? Et vous ?
Je suis quelqu'un qui a besoin de beaucoup de temps pour répondre à un projet.
Paradoxalement, le fait d'être bousculer par ce dernier est un bien. Le manque de temps nous oblige à agir, à faire des choix, vite. Vite et bien. C'est stressant mais c'est là que l'on obtient les résultats les plus sincères, les plus frais. Ceux qui s'éloignent d'un apprentissage et d'une codification acquise avec l'expérience. Pour le reste, je le répète, je me sens toujours dans la peau du lapin d'Alice…
Une idée: spontanéité, instant justement, étincelle, click… Je ne m'enflamme pas pour autant et je vais laisser décanter cette idée comme un bon vin. Méthode utile vu que dans certains cas/projets le vin fut acerbe. Tout cela dépend bien entendu du temps à disposition pour faire décanter chaque projet.

6) Pourriez-vous donner un exemple du temps que prend en moyenne la production de différents objets ?
En réunissant les éléments exposés auparavant vous vous doutez bien que cette question me plonge dans l'embarras. Je pense, pour vous donner un exemple, avoir mis 8 ans pour arriver au résultat de la tirelire Youro (3 plaques de verre!!!). En y travaillant par intermittence… heureusement. Ce projet est une autoproduction donc j'ai pu me permettre ce genre d'approche libre, sans que l'industriel vienne me taper sur l'épaule en me demandant la couleur du cheval blanc d'Henri IV… La tasse à café, Point Break, produite par Secondome, s'approche d'une gestation de plusieurs mois. J'ai besoin d'avoir les protos devant moi, de les voir chaque jour, de les toucher, de les comprendre, de les utiliser avant de les proposer. Quand une entreprise vous soumet un brief les règles du jeu ne sont plus les mêmes. Un planning part et c'est le contre la montre. J'aime bien ces moments là car ce sont des défis à relever.Tout cela reste, dans tous les cas, relatif. Comment peut on réellement quantifier le temps exact d'un projet? Un ou plusieurs projets sont, tant qu'ils sont en cours (même après) comme des petits satellites qui gravitent constamment autour de votre boîte crânienne. Comment s'en défaire le soir en allant au lit ou le matin au petit déjeuner ou pendant un diner galant quand un détail visuel ou autre vous ramène au projet vous faisant oublier pour un instant la présence d'une charmante compagnie?

7) Notre époque a, de façon générale, un rapport au temps très particulier. Pouvez-vous nous donner votre avis là-dessus ?
Pas le temps… :-)
Frénésie de l'ère digitale!

8) Avez-vous déjà travaillé, réfléchi à cette notion de temporalité dans la création d'un produit ? Si oui, à quelle occasion ? Comment et quelles ont été les conséquences de cette réflexion ?
Plusieures de mes créations ont un rapport au temps. La dernière est en cours de réalisation. Une autre est posée sur l'étagère, je l'observe depuis plusieurs mois en attendant de la lâcher dans la fausse aux lions. L'une, du moins la première qui me vient à l'esprit, est le napperon Fuck. Ce projet est une sorte de court circuit temporel. Cour circuit temporel… Avez vous vu le film Retour vers le futur? Je suis fan!En revenant au projet : Il a été utilisé une technique traditionnelle : le crochet, process demandant un certain temps de réalisation. Sur le napperon figure une écriture/dessin, un tag: "fuck". Ce mot se fait porte-parole des signes urbains réalisés rapidement : des signatures, des injures, des revendications ou de simples messages privés : actes de vandalisme. Qui effectue ces signes sait qu'il doit aller vite pour ne pas se faire prendre. C'est tout le paradoxe du napperon Fuck où il faut environ environ 4 heures pour réaliser un exemplaire. Un conflit générationnel entre forme et fond.

9) Pensez-vous (toujours avec votre regard de designer) que notre société est plutôt dans la voie de l'obsolescence, des produits jetables à usage unique… ou, au contraire, a le projet de favoriser les produits pérennes. Pourquoi selon vous? Pensez-vous que cela est une bonne chose ou non? (pourquoi ?). Dans laquelle de ces deux directions travaillez-vous de votre côté ?
Il est 23h00, toujours mardi 22 octobre 2013. Je vais faire une pause cigarette. 23h08 je reprends…
Nous vivons clairement dans une société de consommation où l'obsolescence programmée est omniprésente. C'est un circuit vicieux qui s'est imposé petit à petit depuis la première révolution industrielle à aujourd'hui. Pourquoi? Rentabilité, je suppose… Devenir un gros poisson pour pouvoir manger les petits. Pouvoir. Imposer une forme de vie par un ou plusieurs produits, Nous rendre dépendants de ces derniers. Je vous écrit depuis un ordinateur Apple… Think Different était un des slogans divulgé par cette entreprise. Croyez vous qu'elle soit toujours d'actualité? Comme l'écrit Michel Maffesoli dans Iconologie, Nos Idolâtries post-modernes, nous croyons posséder ces produits alors que ce sont eux qui nous possédent. Est-ce un bien? La réponse n'est pas si simple… Que faire des millions de personnes qui travaillent à cause ou grâce à cette obsolescence? C'est facile d'être idéaliste mais il faut savamment soupeser le pour et le contre. Aujourd'hui, ce que je constate avec une lueur d'espoir, finalement un 2.0 par rapport à la Société de Consommation de Baudrillard, est cette optimisation de l'utilisation du bien privé par le sharing. Internet contribue et favorise la création de plateformes, de tribus liées par centres d'intérêt qui ne sont plus de simples consommateurs mais des acteurs à part entière d'un système ou plutôt d'une modalité de consommation. Je pense aux services blablacar ou airbnb pour citer les plus connus.
Pouvoir contribuer à cette démarche simplement humaine me semble un point important.
Sur mon site, un timide section s'intitule Lowcos présentant des projets open source qui n'ont pas besoin de l'industrie, donc de process particuliers pour être réalisés. Ce n'est qu'embryonnaire. Work in progress…

10) Pourriez-vous donner une idée des différentes étapes de travail et de leur temps, du début du projet à sa fin complète. (en heures, jours ou pourcentage par rapport au temps total du projet).
Je ne vais pas me risquer sur des heures ou jours mais sur des pourcentages approximatifs ou du moins qui je pense semblent correspondre à ma façon d'opérer :
- Réflexion / recherche / dessins : 80% de temps
- Réalisation maquettes / présentation : 20% de temps

C’est clairement approximatif et ce pourcentage peut s’inverser totalement suivant la nature de chaque projet (complexité de l’objet, temps imposé ou libre,etc…) .Je vous parle ici d’un temps idéal. Sachant qu’une premièr prototypage ne serait pas forcement satisfaisant et demanderait à être revu une, deux, trois, quatre, x fois…

11) Avez-vous des anecdotes sur le rapport au temps que peuvent avoir les designers ? des exemples de projets en rapport avec cette notion de temporalité?
Il ne me vient pas à l’esprit un exemple particulier. Cependant, losrque l’on parle du rapport au temps et du design, une des hantise des designers, mais je pense de l’ensemble des créateurs, est ce soucis de concrétiser une idée en produit, donc de la réaliser et de la diffuser en tant que concepteur avant une autre personne.Ce qui bien sûr fait la fortune des sociétés qui s’occupent des brevets.Je ne pense pas souffrir particulièrement de ce stress, du moins ce symptôme s’attenue avec l’expérience. Les idées sont “dans l’air du temps”: un ensemble composé de nombreux facteurs macro et micro, liés à chacune de nos vies, à ce que nos cinq sens captent du monde dans lequel nous vivons et qui nous influencent inconsciement chaque jour. Deux objets similaires peuvent voir le jour plus ou moins à la même période sans pour autant être des copies même si en Chine copyright veut dire bien copier.

STUDIO BRICHET ZIEGLER

DATE DE NAISSANCE : Pierre 25 avril 1977
caroline 2 novembre 1980

1) En tant que designer, quelle serait votre définition du mot "temps" ? Et comment définiriez-vous votre rapport avec le temps?
Le temps est synonyme du passé/présent/futur. Il délimite un espace et une action. Notre rapport à lui est plutôt agréable, on compose avec en étant efficaces afin de s'octroyer un espace de réflexion pour le suspendre par moments. Et puis pour revenir sur le passé/présent/futur, la vie est souvent mieux après qu'avant donc le temps a du bon.

2) Quelle est votre heure ou votre moment préféré ? Celui que vous détestez ? (pourquoi?)
Ce n'est pas temps une histoire d'heure mais plutôt de moment. Et ce sont plutôt les moments où débutent une nouvelle expérience que nous préférons et du coup ceux que nous détestons sont ceux où les choses s'arrêtent ou sont en attente, bloquées.

3) A quelle heure commencez-vous à travailler ? Avez-vous un emploi du temps régulier ou changez-vous souvent vos horaires et habitudes de travail ?
Nous commençons à travailler aux alentours de 9h30. Nous préférons avoir un emploi du temps régulier même si nous travaillons presque tout le temps en plus le soir et le week end. Ce n'est pas dû à une mauvaise organisation mais ce métier nécessite de s'investir énormément, surtout lorsque l'on est indépendant, il faut toujours aller au devant des choses, ne pas se laisser porter, et donc, en faire le plus possible.

4) Quel est le moment de la journée où vous semblez être selon vous, le/la plus productif(ve) ? Avez-vous une idée de la raison de cette productivité accrue ou de meilleure qualité ?
Pierre : Cela est très variable et dépend aussi du type d'activité. Réfléchir sur de nouvelles idées, avoir de nouvelles idées, être créatif peut se faire n'importe où et à n'importe quel moment.C'est assez complexe comme fonctionnement, un détail, un son, une image fait le lien avec d'autre choses que nous avons en tête et tout s'organise d'un seul coup, un peu comme dans un rêve.
Mais imaginer de nouvelles choses n'est qu'une petite partie du travail, les réunions, les plans, les 3d, les présentations, je préfère faire tout cela la journée après une bonne nuit de sommeil.
Caroline: cela dépend en effet des jours ou de ce qu'il y a à faire. Lorsqu'il faut avancer et produire d'un coup, une journée entière peut être très efficace, on s'y met, on ne fait rien d'autre, et tout peut avancer très vite. D'autres jours où il y a plein de petites choses à faire, on peut avoir l'impression que la journée a été moins productive. Mais comme Pierre, en ce qui concerne la créativité, les idées peuvent surgir à tout moment.

5) Quelle est l’influence sur vous et votre production, du temps donné pour la création d’un projet (exemple : 1 workshop d’une semaine ou un travail sur 2 ans). Quel est le cas le plus agréable selon vous ? Le plus créatif, le plus qualitatif? etc. Pensezvous que les designers en général prennent / disposent d'assez de temps ? Et vous ?
Il est certain que plus on a de temps, meilleur sera le projet. Néanmoins quand un projet est bien cadré dans un temps donné, c'est presque cela le plus agréable. Il n'y a malheureusement pas de règle donc nous donnerons quelques exemples. On peut dans le cadre d'un workshop arriver à développer un idée formidable, mais le workshop aboutit rarement vers la notion de production.

Quand il s’agit de production, le temps projet est forcement plus long. Mais trop en avoir ouvre souvent sur des périodes de doute et de remise en question alors qu’un projet bien onstruit avec les bons interlocuteurs peut être très rapide et ce temps court agira comme un moteur qui nous fera aussi prendre les bons choix. Pour certains projets en revanche, dans un cadre plus commercial que l'édition, les délais sont de pus en plus courts, et laissent malheureusement peu de place à une vraie réflexion. Les clients n'analysent pas les choses et ne prennent pas le temps de se projeter, de rentrer dans une démarche globale, ils veulent voir des formalisations au plus vite et souvent au détriment du projet.

6) Pourriez-vous donner un exemple du temps que prend en moyenne (pour vous !) la production de différents objets ?
C'est rarement le projet qui détermine le temps de production. Nous dirions même que c'est presque l'inverse. Cela dépend surtout de l'équipe projet, de l'industriel, du client. Lorsqu'un projet de dessine rapidement, c'est souvent parce qu'il vient d'une réflexion qui a maturé sans qu'on en ait forcément conscience.

7) Notre époque a, de façon générale, un rapport au temps très particulier. Pouvez-vous nous donner votre avis là-dessus ?
Il est certain que tout va plus vite. Les modes, la communication, les décisions parfois, la pression est à tout niveau. Il faut faire les bons choix et faire attention à nos projets, à nous et aux autres tout en vivant avec son temps justement.

8) Avez-vous déjà travaillé, réfléchi à cette notion de temporalité dans la création d’un produit ? Si oui, à quelle occasion ? Comment et quelles ont été les conséquences de cette réflexion ?
Nous avons plus ou moins un projet dans ce sens actuellement et l'idée serait de prendre son temps, de contempler. Nous avons aussi eu l'occasion de bénéficier de bourses qui nous ont justement offert un temps à part pour développer des projets, un temps parallèle que nous n'aurions pas forcément pu nous octroyer sans ces aides financières. La notion de temps et quand même souvent liée à celle de l'argent, comme le dit l'adage. Le temps est aujourd'hui une denrée précieuse qui a un coût. Lorsque l'on est indépendant, on se dit qu'on peut gérer son temps comme on le veut, mais au final ce n'est pas si vrai.

9) Pensez-vous (toujours avec votre regard de designer) que notre société est plutôt dans la voie de l’obsolescence, des produits jetables à usage unique… ou, au contraire, a le projet de favoriser les produits pérennes. Pourquoi selon vous? Pensez-vous que cela est une bonne chose ou non? (pourquoi ?). Dans laquelle de ces deux directions travaillez-vous de votre côté ?
Nous ne saurions pas donner la part de chacune dans le monde d'aujourd'hui mais il est certain que les deux directions existent. La mondialisation pousse beaucoup à produire toujours plus et renouveler toujours plus et un grand nombre se responsabilise en tentant de produire mieux au vue du triste futur que l'on nous annonce.
Il faut avoir conscience de ce que nous faisons et le designer contribue à la production de toujours plus de produit. Que celuici soit pérenne ou totalement recyclable, cela reste un produit supplémentaire. Nous n'avons pas de grosse production pour le moment donc pas trop de problème de conscience à ce niveau mais par contre nous développons de plus en plus de collaborations avec des éditeurs, fournisseurs, fabricants français, qui produisent de façon raisonnée sur des matériaux durables. Peut être qu'avant même dessiner un produit, il faut savoir avec qui nous allons le faire.

10) Pourriez vous donner une idée des différentes étapes de travail et de leur temps, du début du projet à sa fin complète. (en heures, jours ou pourcentage par rapport au temps total du projet). La chose merveilleuse et chronophage de ce métier est que nous sommes présents tout au long du projet avec plus ou moins d’importance bien évidemment. De sa rédaction jusqu’à la validation des préséries et la communication autour du projet en passant bien sûr par toute les étapes du développement du projet. Donc on ne compte pas vraiment son temps, on profite à certains moments et on se plaint à d’autre. Le temps de création est souvent moins important ou équivalent au le temps de développement, environ 40% de création, 30% de recherche de fournisseurs, de prix, de solutions techniques, 20% de suivi et 10% de temps que nous passons à communiquer et diffuser le nouveau projet. Mais c’est un exemple parfois cela se passe autrement.

Bonus : A quelle heure avez vous choisi de répondre à ce questionnaire ?
15h, la petite pause habituelle.

GILLES BELEY, DESIGNER INDÉPENDANT

DATE DE NAISSANCE : 14/07/1974
Formation : bac scientifique (maths) puis BTS design qui me donne d'abord l'envie de ne pas faire de design. Néanmoins je commence un DSAA à l'école Boulle qui j'interromps par manque d'intérêt. Je passe le concours de l'ENSCI - Les Ateliers où je suis pris et entame un cursus de 4 ans. J'en sors diplômé en mars 2001. D'avril 2001 à 2005 je travaille avec Eric Benqué sur des projets de mobilier, architecture intérieure et scénographie. En 2005-2006 j'assiste les frères Bouroullec pour leur projet de Maison Flottante à Chatou. En 2006 je commence à travailler pour mon propre compte afin de développer des activités de produits industriels, scénographie, signalétique. En 2008 je reçois le Grand Prix de la Création de la Ville de Paris et en 2009 je suis lauréat de la Bourse Agora pour le design. Depuis avril 2010 je suis en charge des diplômes à l'ENSCI-Les Ateliers en parallèle de mes activités.

1) En tant que designer, quelle serait votre définition du mot "temps" ?
Ce n'est pas une définition que je donnerai mais plutôt une perception : le temps comme un tout homogène (du fait de son écoulement) composé de la succession d'éléments hétérogènes. Un fleuve qui emporte. Une dynamique potentielle.

Et comment définiriez-vous votre rapport avec le temps?
Comme un jeu de navigation où par moment on se laisse dériver et à d'autres on tient la barre.

2) Quelle est votre heure ou votre moment préféré ? Celui que vous détestez ? (pourquoi?)
Tout dépend de ce qui compose le moment. Par moment se laisser flotter est nécessaire. A d'autres prendre appui sur son agitation est très agréable.

3) A quelle heure commencez-vous à travailler ? Avez-vous un emploi du temps régulier ou changez-vous souvent vos horaires et habitudes de travail ?
En général vers 8h30. L'emploi du temps est régulier d'une semaine à l'autre mais très irrégulier d'un jour à l'autre.

4) Quel est le moment de la journée où vous semblez être selon vous, le/la plus productif (-ve) ? Avez-vous une idée de la raison de cette productivité accrue ou de meilleure qualité ?
Souvent le matin ou la nuit. Mais c'est surtout une question de construction de la journée. Si la succession des évènements / choses à faire est bien inscrite dans une durée déterminée, la productivité est continue. Ma productivité fonctionne aussi beaucoup par la mise en sommeil des projets, il s'agit d'attendre le bon moment pour le faire.

5) Quelle est l'influence sur vous et votre production, du temps donné pour la création d'un projet (exemple : 1 workshop d'une semaine ou un travail sur 2 ans).
L'influence est majeure. C'est le temps donné qui définit l'espace que peut prendre un projet, ses finalités, son résultat. L'échéance est le terme qui permet de construire en amont toute la logique de développement du projet.

Quel est le cas le plus agréable selon vous ?
Les projets de quelques mois avec des phases de travail très claires. Les projets plus long sont plus difficiles à tenir.

Le plus créatif, le plus qualitatif?
Le temps donné n'influe pas tant que cela sur la créativité. Si le temps donné est trop long, naturellement se créera une mise en sommeil pour qu'une dynamique de travail se mette en place sur une période plus dense. Si le temps donné est vraiment trop court je refuserai le projet.

Pensez-vous que les designers en général prennent / disposent d'assez de temps ? Et vous ?
Les bons commanditaires se distinguent notamment par leur bonne connaissance du temps à donner à un projet. Il me semble qu'une partie de l'apprentissage des designers se fait dans la découverte et la maîtrise de leur gestion du temps. Cela ne veut pas forcément dire pour moi que le temps doit être gérer de façon comptable (certains designers comptent précisément les heures passées sur chaque projet) mais cela veut dire que mentalement avec chaque projet doit se construire une idée de son développement dans le temps et de notre participation à ce développement.

6) Pourriez-vous donner un exemple du temps que prend en moyenne (pour vous !) la production de différents objets ?
Je ne sais pas comptabiliser ainsi. Plus que la nature de l'objet c'est la nature du projet qui définit pour moi le temps passé. Un même objet, une lampe par exemple, peut me prendre autant une dizaine d'heure que de longs mois, suivant les interlocuteurs, les enjeux, les questions liées à la production… Pour tenter de répondre à votre question, disons que le temps consacré au seul dessin de l'objet en début de projet est plutôt court. Par contre le temps de son développement, qui est l'étape qui donne réellement sens au projet (sinon nous ne produirions que des idées), est très variable.

7) Notre époque a, de façon générale, un rapport au temps très particulier. Pouvez-vous nous donner votre avis là-dessus ?
Est-il si particulier à l'époque je ne sais pas. Il me semble avant tout culturel. On peut sentir des façon très nette des fonctionnements différents à quelques centaines de kilomètres. Par contre la possibilité d'accélérer les échanges d'informations contribue à fluidifier et sinon à accélérer en tous cas à renforcer une certaine inconscience du temps de chacun. Il y a parfois une confusion entre information et décision.

8) Avez-vous déjà travaillé, réfléchi à cette notion de temporalité dans la création d'un produit ? Si oui, à quelle occasion ? Comment et quelles ont été les conséquences de cette réflexion ?
Sur une série d'objet intitulé la Fabrique Végétale. Ce sont des objet en agro-matériaux (engrais et parfums) dont une des particularité, liée à la matière biodégradable, est qu'ils sont éphémères. De cela il me semblait que l'on pouvait extraire des qualités symboliques et de représentation. Comment représenter notre rapport artificiel à la nature ? Comment représenter la disparition d'un éden naturel par la fonctionnalisation de la nature ?

9) Pensez-vous que notre société est plutôt dans la voix de l'obsolescence, des produits jetables à usage unique… ou, au contraire, a le projet de favoriser les produits pérennes. Pourquoi selon vous? Pensez-vous que cela est une bonne chose ou non? (pourquoi ?). Dans laquelle de ces deux directions travaillez-vous de votre côté ?
Nos sociétés sont dans tout cela à la fois non ? Il semble qu'une certaine conscience ou en tous cas évolution des pratiques (choix des matériaux et des process) ait lieu depuis quelques années mais puisqu'il faut bien regarder en global nous sommes toujours sur-consommateurs de nos propres ressources.

De mon côté cela passe par des choix de matériaux principalement mais surtout par la conviction qu'il faut s'attacher à trouver et donner de la pertinence à ce que l'on dessine. Une raison d'exister. La matière (plastique ou pas plastique ?) n'est pas la réponse en elle-même. Beaucoup d'objets inutiles sont vertueux (les sacs plastiques biodégradables par exemple).

1**0) Pourriez vous donner une idée des différentes étapes de travail et de leur temps, du début du projet à sa fin complète. (en heures, jours ou pourcentage par rapport au temps total du projet).** Mes étapes sont très classiques :
- esquisse (10%)
- avant-projet (10%)
- projet (30%)
- dossier technique (10%)
- suivi de réalisation (40%)

Suivant les projets les pourcentages sont plus ou moins variables.

BIBLIOGRAPHIE

Livres
Questions de temps - 2e éd. - Un manuel de gestion du temps avec des exercices de François Delivré (5 juin 2013)
Et si je prenais mon temps : Gestion des priorités, mode d'emploi de Catherine Berliet, Stéphanie Brouard et Fabrice Daverio (5 avril 2013)
Slow attitude !: Oser ralentir pour mieux vivre de Sylvain Menétrey et Stéphane Szerman (5 juin 2013)
Éloge de la lenteur : Et si nous ralentissions, Carl Honoré
Court traité du design de Stéphane Vial (3 novembre 2010)
Journal d'un parfumeur de Jean-Claude Ellena (9 mai 2012)

internet
http://www.letudiant.fr/
http://www.paperblog.fr/
http://www.designboom.com/
http://4dservices.be
http://madamebusiness.com, Interview décembre 2013

magazines
Intramuros, mars 2011, janvier 2000, aout 2011
Télérama, avril 2013
Ideat, février 2014

autres
The Deliberately Slow Life Gains Devotees in Design, the new york time, 2008
catalogue de la Triennale Design Museum, exposition «O'Clock - time design, design time » au CAFA Art Museum de Pékin
archives de l'INSEE
film «Speed- A la recherche du temps perdu». Le réalisateur Florian Opitz

titre inspiré du premier tome du livre de Sylvain Mazas

REMERCIEMENTS

Alexandre Malval, directeur du design ligne C citroën
Philippe Picaud, directeur du département design decathlon
Ronan et Erwan Bouroullec
Philippe Vahe
Jean Marie Sutouc, design chez Philips
Mathieu Bonnaud, Somfy
Philippe Emani, PSA Peugeot Citroën
l'entreprise Vulli
Thibaud Delave, Design Packaging
studio Brichet Ziegler
Matali Crasset
Ludovic Buchet, innova groupe
Melanie Forgeas, responsable couleur et matière chez Renault
Marc, designer en agence
J, designer chez Citroën
Constance guisset
Hella jongerius
J, designer chez Citroën
Antonio Cos
Marcel Wanders
Gilles Beley, designer indépendant
S, designer chez Seb
Pascal Grappey, designer sénior chez Citroën section innovation et prospective
Damien Govet, Swatch
C, designer sénior chez Fly
Julien Moïse, dirigeant agence messieurs chez Lancôme
Sanjay Sharma, Areva
Marc Salagnac, Seb
G, designer en agence
David Charin, Salomon
Thomas Boulanger,, designer Produit chez Barré & Associés
Paul Roelandt, directeur chez Roelandt Interieur-bouw
Philippe, designer en agence
Benjamin Lizon, designer indépendant
Mélodie Botwin, artisan styliste
Marie Pier, Nesthlé
Sébastien gobert, designer Bell et Ross
Alexandra Marin, designer chez Loréal
Marc Tran, designer chez Jaguar
département recherche de l'INPI
Les étudiants de première deuxième et troisième année de la section design industriel de L'ECAL en particulier Sara obrecht, Hélène Zeiss, Clarisse Mordret, Marceau Avogadro

Camille Ringenbach
Mémoire suivi par Constance Rubini,
Deodaat Tevaearai et Elric Petit
éc a l 2013-2014

éc a l / Camille Ringenbach 2013-2014